Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FABLE
The Lost Chapters

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp 3
Część teoretyczna 4
Budowanie bohatera 4
Interakcja ze światem 6
Walka 8
Demon Doors 9
Srebrne klucze 14
Srebrne skrzynie 24
Legendary Weapons 29
Część praktyczna 34
Złote Questy 34
Zakończenia 60
Srebrne questy 62
Brązowe questy 70
Zakończenie 89

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wstęp

Nie lękaj się! W chwili, gdy czytasz te słowa, wszystkie Twoje problemy związane z grą *Fable* przestają istnieć. Z niniejszym almanachem wiedzy możesz być pewny długiej i owocnej kariery bohatera. Zadbamy o to, byś nie tylko pomyślnie ukończył główny wątek fabularny, ale dokonał tego z gracją godną największych legend Areny. Sekrety, klucze, legendarne bronie, znajdziesz tu po prostu wszystko, co może przydać się na Twojej wypełnionej niebezpieczeństwami drodze, a może nawet nieco więcej. Siadaj więc przy komputerze bądź konsoli i bierz się do roboty, wszak czas to pieniądz, a pieniądze mają tylko najskuteczniejsi z herosów.

Część teoretyczna

B u d o w a n i e b o h a t e r a

Urokiem *Fable* jest niewątpliwie fakt, że część statystyk naszego protagonisty zmieniana jest poza naszym bezpośrednim udziałem, będąc odbiciem podejmowanych przez nas decyzji. To, jaką drogę obierzesz oraz czy będziesz nobliwym rycerzem o blond włosach i aureolce nad głową, czy też gorejącym, rogatym pół-demonem, zależy wyłącznie od Ciebie.

Podstawowe statystyki, którymi operujemy za pomocą zielonego ołtarzyka w Gildii Bohaterów w dużej mierze powiązane są ze stylem gry, jaki preferujemy. W grze występują cztery rodzaje doświadczenia: ogólne (reprezentowane przez zielone orby zbierane po śmierci przeciwników), Melee (nabijane przez zadawanie celnych uderzeń bronią białą), Skill (zwiększane przez walkę za pomocą łuku/kuszy oraz korzystanie z umiejętności takich jak kradzież) oraz Will (odpowiada korzystaniu z wszelkiego rodzaju magii). Bohatera rozwijać możemy w takich właśnie trzech szkołach, pożytkując uzyskane punkty doświadczenia na nabywanie nowych oraz rozwijanie już posiadanych umiejętności.

Rycerz w lśniącej zbroi czy budzący grozę demon? Wszystko zależy od Ciebie.

Zacznijmy od powiedzenia jasno i wyraźnie, że w Fable jak najbardziej jest możliwe stworzenie bohatera 'do wszystkiego' i maksymalizacja wszystkich statystyk. Aby tego dokonać nie trzeba nawet uciekać się do jakichś szczególnie podłych sztuczek (które z racji dość dziwnego systemu save'owania mnożyć można w nieskończoność).

Najważniejszy w trzaskaniu gigantycznych ilości punktów doświadczenia jest combat multiplier, czyli liczba, przez którą mnożone jest w danej chwili uzyskiwane przez nas XP. Ulega on zwiększeniu, gdy zadajemy przeciwnikom celne ciosy, maleje natomiast z czasem oraz gdy zostaniemy trafieni. Z uwagi na tą ostatnią cechę, niezbędnym niemal zaklęciem staje się Physical Shield, czyli klasyczna, erpegowa tarcza magiczna, która powoduje że zamiast healthu ubywa nam w momencie trafienia many. Mając ją włączoną oraz regularnie uzupełniając zapasy energii magicznej możemy zwiększyć nasz mnożnik bez większych przeszkód. Najlepiej, by było to w miejscu, w którym przeciwnicy respawnują się praktycznie od razu – najwygodniejsi są do tego undeadzi w kilku miejscach w świecie gry, przeważnie na północ od Bowerstone.

Mnożnik na poziomie rzędu 125 powoduje, że w pól godziny maksymalizujemy większość statystyk.

Wygląd naszego herosa zależny jest od kilku czynników. Podstawowe z nich to charakter (dobry/zły) oraz wiek – wzrastający wraz ze zwiększaniem statystyk w formie levelowania się w górę (przy maksimum na poziomie 65 lat, wtedy proces starzenia zatrzymuje się). W grze istnieje możliwość dwukrotnego obniżenia go – dokładny opis znajdziecie przy okazji questów poświęconych The Chapel of Skorm oraz Temple of Avo.

Ważną rolę pełnią współczynniki attractiveness i scariness, określające w dużej mierze reakcje ludności na naszą obecność w pobliżu. Ich najważniejszymi determinantami są elementy wyglądu takie jak strój, fryzura oraz tatuaże. Musimy zdecydować się, czy chcemy budzić strach czy pożądanie. Nie opłaca się być nieokreślonym w tym względzie.

Interakcja ze światem

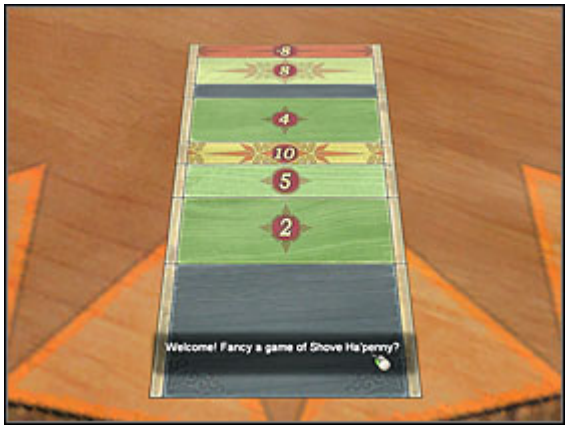
Fable to gra dająca graczowi dużą swobodę postępowania nie tylko w kwestii wyboru sposobu przejścia danej misji. Pomiędzy poszczególnymi questami mamy bardzo dużo ciekawych rzeczy do zrobienia i nie warto ograniczać się tylko do wykonywania zlecanych nam zadań. Przyjemnie jest poczuć się mieszkańcem Albionu pod kilkoma innymi względami.

Expressions (gesty) – jest to główny sposób interakcji ze wszystkimi postaciami „niefabularnymi" w grze, tj. tymi, z którymi nie możemy bezpośrednio rozmawiać. Z czasem poznajemy coraz więcej ciekawych gestów i możemy za ich pomocą wzbudzać sympatię, strach itp. Postacie o dobrym nastawieniu otrzymują do dyspozycji nieco inny zestaw niż czarne charaktery.

Małżeństwa – o ile nasz bohater ma odpowiednio wysoki współczynnik attractiveness, najprawdopodobniej często spotykać będziemy się z entuzjastycznymi reakcjami rozkochanych w nas niewiast i mężczyzn (w Albionie małżeństwa homoseksualne są najwyraźniej zalegalizowane). Jest to symbolizowane przez rosnące nad głową postaci serduszko. Gdy widzimy taką sytuację, wystarczy nieco odpowiedniej gestykulacji, prezentów oraz ostatecznie pierścionek zaręczynowy (do kupienia w każdym sklepie wielobranżowym :-)), a szczęśliwe pożycie małżeńskie stanie przed nami otworem. Nie ma to może zbyt wielkiego przełożenia na cechy naszego herosa, ale jest pewnym miłym urozmaiceniem. Uwaga: zaniedbywane lub wręcz bite po nocach żony z pewnością postanowią się z nami rozwieść.

Nieruchomości – w każdym większym mieście bazowo możemy kupić jeden budynek, który następnie albo wynajmiemy, albo używać będziemy osobiście. Dopuszczając się małych malwersacji (zabójstwa lub przekręty z poleceniem Follow) pozbyć możemy się mieszkańców innych budynków (także sklepów i tawern) i tym sposobem umożliwić sobie ich kupno. Każda posiadana nieruchomość to pewien okresowy zysk.

Hazard – spotykane w karczmach gierki hazardowe są przy odrobinie wprawy bardzo dobrym źródłem pieniędzy (przynajmniej w początkowej fazie gry). Warto się nimi zainteresować także ze względu na quest Collect the Hero Dolls.



Wędkowanie – złowione przez nas ryby wykorzystać możemy na Fishing Competition (Fisher Creek). Punkty na wodzie, w których napotykamy wyraźne „bąbelki" oznaczają, że wyłowimy tam coś ekstra – zazwyczaj jest to jakiś napój, Silver Key itp. Warto konsekwentnie wykorzystywać te miejsca. Samo wędkowanie jest dość prostą mini-gierką, w której musimy wybierać żyłkę wtedy, gdy ryba za nią nie ciągnie. Zagrasz raz, a już będziesz wiedział o co chodzi.

Kopanie – przy użyciu łopaty możemy wykopać z ziemi nieco ciekawostek. W miejscach, w których pod nami znajduje się coś godnego uwagi, łopata pokazuje się w lewym-dolnym rogu ekranu, jako jeden z przedmiotów domyślnych pod klawiszami F1-F3. Większość godnych uwagi punktów tego typu wspomniana jest w dalszej części poradnika przy różnych okazjach.

W a l k a

Jak wszyscy już wiedzą, w grze istnieją trzy możliwości unieszkodliwiania przeciwników: bronią białą, łukiem/kuszą lub też magią. Ogólnie niski poziom trudności zlecanych nam misji powoduje, że w zasadzie każda technika jest równie dobra i nie ma możliwości wkopania się przez źle przemyślane inwestycje punktów doświadczenia. Warto jednak mieć na uwadze kilka wskazówek.

Broń biała – najbardziej bezstresowy i laicki sposób eksterminacji wszelakiego ustrojstwa. Gdy walczymy w zwarciu dość ważną rolę pełnią uniki, wykonywane przez wciśnięcie bloku + dowolnego klawisza kierunkowego. Jest to podstawa w walkach z większością bossów, kiedy to dynamiczne przemieszczanie się z miejsca na miejsce umożliwia nam trafienie w czuły punkt.

Walka na dystans – przy dobrze opanowanym accuracy jesteśmy za pomocą broni dystansowej odstrzelić praktycznie wszystko. Wydaje się, że łuk jest o wiele fajniejszym wyborem niż kusza, głównie ze względu na możliwość regulacji siły uderzenia (im dłużej przytrzymamy przycisk, tym mocniej naciągniemy cięciwę) oraz wygodniejszy system celowania w trybie FPP, nie mówiąc już o fakcie, że stosunkowo łatwy do zdobycia Skorm's Bow jest bronią po prostu wymiatającą. Gdy atakujemy większą grupę przeciwników, warto już z dużej odległości skasować przynajmniej jednego z nich efektownym headshotem.

Magia – szkoląc się w sztukach magicznych nie wolno zapomnieć, że ważniejsza jest jakość zaklęć niż ich ilość; tym samym bardziej opłaca się inwestować spore ilości doświadczenia w kolejne poziomy wtajemniczenia danego czaru, niż uczyć się nowych. Większość czarów na 3-4 poziomie jest w stanie samodzielnie ustawić nas w walce. Szczególną uwagę zwrócić należy na Enflame (używając tylko tego czaru wygramy 95% starć, w tym z bossami), Multi Strike (genialne, gdy jesteśmy dobrzy w walce bronią białą – gwarantuje kilka nieblokowalnych trafień za każdym załadowaniem) oraz Physical Shield (kluczowe w nakręcaniu wysokiego Combat Multipliera).

Demon Doors

Demoniczne drzwi, które od czasu do czasu napotykamy w czasie swoich wędrówek oznaczone są na mapie kolorem fioletowym. W większości przypadków rozwiązanie zadanej nam przez zaklęte wrota zagadki nie jest obowiązkowe, aczkolwiek bardzo często dobierzemy się tym sposobem do legendarnych broni i innych ciekawych bonusów. Jednym słowem – warto.

1. Heroes Guild

Użyj latarni na drzwiach, a Elixir of Life będzie Twój.

2. Greatwood Caves

Aby wejść, musisz „zagadać" do drzwi mając Combat Multiplayer na poziomie co najmniej 14. Nie jest to najłatwiejsze we wczesnym stadium gry, ale z pewnością warte świeczki, jako że znajdujący się za drzwiami Cutlass Bluetane to jedna z najlepszych broni melee i gdy wejdziemy w jej posiadanie przez długi czas nie znajdziemy niczego ciekawszego.

Najłatwiej jest uzyskać wysoki mnożnik w pobliskiej Hobbe Cave, używając omówionego tricku z Mana Shield. Pamiętaj, że gdy przechodzimy z jednego obszaru do drugiego nasz mnożnik spada o połowę. Wychodząc z jaskini musimy go więc wyśrubować na poziom w okolicach 25 – ewentualne braki nadrobimy pokonując zrespawnowane potworki w okolicach samych drzwi.

3. Greatwood Gorge

Te skrywające legendarną broń (Wellow's Pickhammer) drzwi wymagają od Ciebie dokonania jakiegoś wyjątkowo podłego czynu. Może to być wszystko, co wyraźnie doda Ci 'złych' punktów, np. zabicie kogoś niewinnego (nie ma nikogo w pobliżu, więc konieczne będzie użycie gestu follow). Zabawnym wybrnięciem z sytuacji jest nażarcie się kurczaczków (Crunchy Chick).

4. Rosewood Cottage

Musisz dać 'drzwiom' jakikolwiek podarek, dostaniesz fajną zbroję (Bright Will User's Suit). Btw. tekst „oh, you really know how to treat a door" rządzi.

5. Darkwood Marsh

Będziesz musiał pokonać kilka grup Hobbesów, w zasadzie nic trudnego. Nagroda – Dark Will User's Suit.

6. Darkwood Bordello

Cóż, aby otwarły się przed Tobą te drzwi, musisz być osobą o konkretnym doświadczeniu seksualnym. Ruszaj więc do pobliskiego przybytku i hulaj dusza piekła nie ma. Nagrodą za otwarcie drzwi jest uroczy 'kapelusik alfonsa' – Pimp Hat.

7. Barrow Fields

Te drzwi otworzą się tylko dla grubasów. Droga jest więc prosta, należy zjeść całą masę różnych smakołyków i uzyskać w statystykach wagę 'plump'. W środku znajdziesz Will Master's Elixir.

8. Abandoned Road

Tym razem musisz pokazać się drzwiom w trzech różnych strojach: Bright Plate Mail Suit, Dark Will User's Suit oraz Bandit Suit. Pierwszy kupisz na Arenie, drugi znajdziesz w Demon Door #5, trzeci powinieneś już mieć skompletowany po pobycie w obozie Twinblade'a. W środku znajdziesz The Dollmaster's Mace.

9. Knothole Glade

Drzwi każą Ci strzelić w nie z łuku/kuszy z jak największą siłą. Kwestia wyczucia, podejścia jak najbliżej oraz wycelowania w oko bądź usta. Nagrodą jest Elixir of Life.

10. Grey House

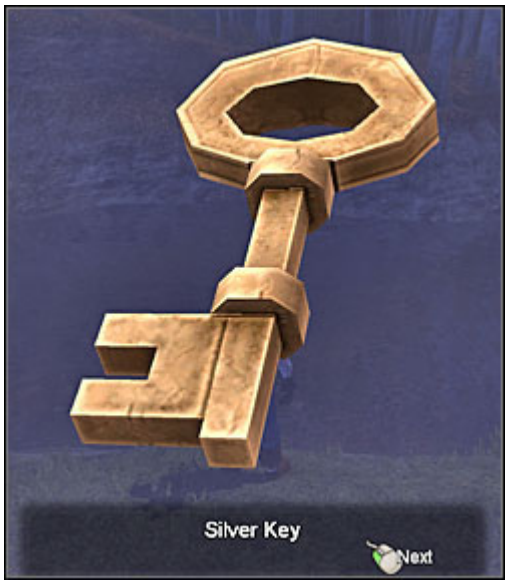
Drzwi otworzą się, jeśli poślubisz Lady Grey (rozwiązanie znajdziesz w rozdziale z sub-questami). W środku jest Ronok the Axe.

11. Necropolis

Staniesz przed trudnym wyborem, jako że drzwi zażyczą sobie od Ciebie WSZYSTKICH srebrnych kluczy – stracisz je bezpowrotnie. Warto najpierw pochodzić nieco za skrzyniami i uzupełnić ich kolekcje, a tą atrakcję zostawić na koniec, ew. w ogóle odpuścić, jako że skryta za drzwiami broń, The Bereaver, to nic rewelacyjnego (o ile masz lepszy od niego Solus Greatsword – a powinieneś).

Poza drzwiami wymienionymi powyżej, motyw Demon Doors pojawia się w grze jeszcze kilkukrotnie, ale otwarcie ich wymagane jest do posunięcia fabuły do przodu, tak więc zajmiemy się nimi w poradniku dot. głównej osi fabularnej.

Srebrne klucze



Srebrne klucze znaleźć można w różnych, lepiej lub gorzej poukrywanych miejscach w całym Albionie. Najczęściej będziemy je wyławiać z wody za pomocą wędki (występują w miejscach oznaczonych bąbelkami) bądź wykopywać łopatą (przeważnie są zakopane w środku kwiecistych kręgów). Czasami trzeba za to po prostu pokombinować i zaglądać do przeróżnych zakamarków.

Klucze służą do otwierania charakterystycznych skrzyń, opisanych cyferkami oznaczającymi konieczną ilość posiadanych kluczy (nie zużywają się one po użyciu, tj. posiadając 20 kluczy możemy otworzyć wszystkie kufry wymagające takiej właśnie ilości). Warto pamiętać ich lokalizacje i wracać do nich po uzbieraniu odpowiedniej ilości kluczy, gdyż kryją one bardzo fajne gadżety – od legendarnych broni, aż po trwale zwiększające health i mana napoje.

1. Lookout Point

W środkowej części mapy znajdź krzak kolczasty, który możesz ściąć. Za nim będzie ukryty klucz.

2. Bowerstone South

Wejdź na piętro sklepu z ciuchami, klucz będzie na balkonie.

3. Greatwood Lake

Klucz leży sobie spokojnie obok zerwanego mostu.

4. Fisher Creek

Klucz wyłowisz, używając wędki na jednym z 'bąbelkowych' punktów jeziorka.

5. Orchard Farm

Klucz zdobędziesz wędkując z pomostu na wschodnim krańcu mapki.

6. Guild Woods

I znowu zabawa w wędkowanie, tym razem w lesie nieopodal Gildii.

7. Darkwood Lake

Strzel z łuku w otwór w tajemniczym głazie w środkowej części obszaru, a pojawi się klucz.

8. Ancient Cullis Gate

Użyj wędki na mostku w zachodniej części mapki.

9. Grey House

Klucz wyłowisz w pobliżu Demon Door.

10. Memorial Garden (Oakvale)

Klucz ten napotykasz w trakcie questa związanego ze skarbem pirata-ducha. Jest zakopany nieopodal posągu z toporem.

11. Oakvale

Do wygrania w zawodach Chicken Kicking (musimy uzyskać wynik pomiędzy 150 a 250 pkt.).

12. Rose Cottage

Klucz zakopany jest w ułożonym z kwiatków kręgu nieopodal chatki.

13. Hobbe Cave

Klucz zakopany jest w kręgu z grzybów w sali, w której byłeś w związku z questem (ratowanie zaginionego chłopca).

14. Twinblade's Camp

Klasycznie – krąg z kwiatków, w południowo-zachodniej części mapki.

15. Witchwood Stones

Zarzuć wędkę w stawie tuż koło Demon Door.

16. Witchwood Lake

Klucz wykopiesz tuż obok posągu z czerwoną poświatą.

17. Knothole Glade

Użyj łopaty w kręgu paprotek pomiędzy domami w południowej części osady.

18. Windmill Hill

Wykopiesz klucz z kręgu kwiatków w Windmill Hill. Jest on na polu obok wolnostojącej chatki.

19. Windmill Hill

Tak samo, jak w przypadku klucza nr. 18, tym razem krąg znajduje się niedaleko wiatraka.

20. Headman's Hill

Ten klucz wyłowisz w stawie, do którego wpadniesz w trakcie walki z Thunderem (musisz więc wykonywać questa Lady Grey).

21. Bowerstone Manor

Przeszukaj luksusowe łoże Lady Gray (hmm).

22. Lychfield Graveyard

Do wykopania w jednym z grobów w zachodniej części mapy.

23. Lychfield Graveyard

Jest w sarkofagu w jednej z krypt.

24. Lychfield Graveyard

Wyłowisz go w bajorku w środkowej części mapy.

25. Cliffside Path

Jest w kręgu z czerwonych grzybków na północnym skraju mapy.

26. Hook Coast

Poszukaj w szafce wewnątrz latarni w Hook Coast (drzwi musisz wyważyć).

27. Fisher Creek

Jedna z nagród w Fishing Competition (opis przy okazji brązowych questów).

28. Bowerstone South

Nagroda za quest Book Collection (opis przy okazji brązowych questów).

29. The Lost Bay

Znajdziesz go przekopując grób niedaleko wymagającej trzydziestu kluczy skrzyni.

30. The Necropolis

Do wyłowienia w rzece tuż obok Demon Door.

Srebrne skrzynie

1. Heroes' Guild – 20 kluczy – The Murren Greathammer

Skrzynię tę napotykamy praktycznie na samym początku gry, choć nieprędko będziemy ją w stanie otworzyć.

2. Greatwood Lake – 5 kluczy – Elixir of Life

Środkowa część mapki Greatwood Lake, w momencie gdy się tam znajdziemy, powinniśmy mieć już wymagane 5 kluczy za pazuchą.

3. Cave Larder (w środku Hobbe Cave) – 5 kluczy – Will Master's Elixir

Do pomieszczenia ze skrzynią wchodzimy drugimi z kolei drzwiami od strony wejścia do jaskini.

4. Darkwood Lake – 15 kluczy – Arken's Crossbow

Kusza, którą tu znajdujemy jest całkiem konkretną bronią dystansową, choć nie wytrzymuje konkurencji z Skorm's Longbow.

5. Grey House – 10 kluczy – Sharpening Augmentation

Skrzynie znajduje się na piętrze opuszczonego domu.

6. Witchwood Cave – 15 kluczy – Health Augumentation

Skrzynia jest w jaskini, w której znalazłeś Archeologa.

7. Headman's Cave – 15 kluczy – Mana Augumentation

Dostaniesz się do tej skrzyni tylko wykonując questa polegającym na poślubieniu Lady Gray. Jest on w jaskini, w której kończysz walkę z Thunderem.

8. Bowerstone Manor– 15 kluczy – Katana Hiryu

Aby dostać się do sypialni Lady Gray, musisz być jej mężem. Dokładny opis jak do tego doprowadzić znajdziesz przy okazji omówienia stosownego sub-questa.

9. Circle of the Dead – 10 kluczy – Piercing Augumentation

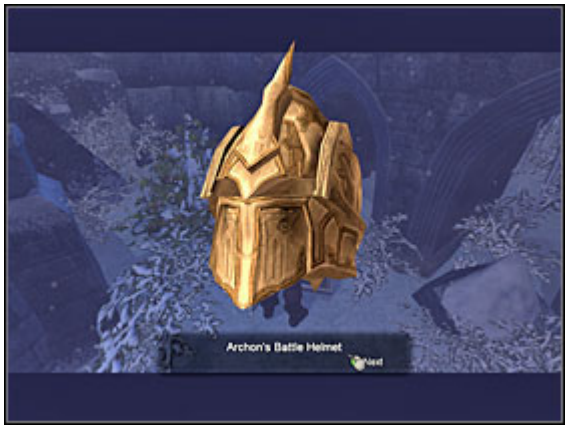
Ta skrzynia jest łatwa do znalezienia, natrafiamy na nią podążając za głównym wątkiem fabularnym.

10. Hook Coast – 15 kluczy – The Murren Greataxe

Znajduje się ona na samej górze latarni. Drzwi będziemy musieli wyważyć bądź lockpickować.

11. The Necropolis – 25 kluczy – zbroja Archona

Skrzynia znajduje się niedaleko rzeki płynącej przez Nekropolię, łatwo na nią trafić.



12. The Lost Bay – 30 kluczy – The Avenger

Wydawać by się mogło, że skrzynia o tak wyśrubowanych wymaganiach powinna zawierać prawdziwe cudeńko. Okazuje się, że Avenger to naprawdę dość przeciętny miecz.

L e g e n d a r y W e a p o n s

The Dollmaster's Mace

Dmg: 135

Gdzie: Demon Door #8

Wellow's Pickhammer

Dmg: 120

Gdzie: Demon Door #3

Cutlass Bluetane

Dmg: 165

Gdzie: Demon Door #2

UWAGI: Możemy go zdobyć bardzo wcześnie, a jest niewątpliwie jedną z najlepszych broni białych.

Ronok the Axe

Dmg: 165

Gdzie: Demon Door #10

Avo's Tear

Dmg: 230

Gdzie: Quest w Gildii bohaterów, jeśli wyrzuciliśmy Sword of Aeons w scence z Theresą.

The Harbinger

Dmg: 198

Gdzie: Jest wbity w skałę w Temple of Avo.

Solus Greatsword

Dmg: 314

Gdzie: jako prezent od Lady Gray (tylko jeśli jesteśmy jej mężem), bądź do kupienia w Bowerstone North.

UWAGI: Jak łatwo zauważyć, jest to najpotężniejszy oręż w grze.

The Murren Greathammer

Dmg: 270

Gdzie: Gildia Bohaterów, skrzynia wymagająca 20 Silver Key'ów.

The Murren Greataxe

Dmg: 240

Gdzie: Skrzynia w latarni w Hook Coast (15 Silver Key'ów)

The Sentinus

Dmg: 255

Gdzie: Nagroda w Temple of Avo za odpowiednio wysoką ofiarę.

Katana Hiryu

Dmg: 214

Gdzie: Skrzynia w sypialni Lady Gray (15 kluczy).

The Bereaver

Dmg: 285

Gdzie: Demon Door #11

The Avenger

Dmg: 180

Gdzie: Skrzynia wymagająca 30tu kluczy w The Lost Bay

Skorm's Bow

Dmg: 264

Gdzie: Nagroda w Chapel of Skorm

UWAGI: Najlepszy łuk w grze, do zdobycia stosunkowo wcześnie.

Arken's Crossbow

Dmg: 220

Gdzie: Skrzynia w Darkwood Lake (15 kluczy)

Część praktyczna

Złote Questy

UWAGA: Nagrody wymienione przy okazji większości questów związane są z ilością złota i uznania (renown) przyznawanych za sam fakt jego ukończenia; istotną rolę odgrywają punkty uzyskiwane za pokonywanych w trakcie misji przeciwników i inne podejmowane przez nas akcje. Wartości podane poniżej są więc swoistym minimum, które zazwyczaj jest powiększone przez punktowy efekt przebiegu misji. Brak wymienionej nagrody oznacza brak renown oraz pieniędzy otrzymywanych w momencie wykonania questa.

Birthday Gift

Twoim pierwszym zadaniem w grze jest uzbieranie trzech jednostek pieniężnych na zakup prezentu dla obchodzącej urodziny siostry. Sprawę można rozwiązać na wiele sposobów, jako że jest to swoista pokazówka możliwości wyboru pomiędzy dobrem a złem.

Za jednym z domów znajdziesz obściskującą się parkę. Gdy zagadasz do mężczyzny okaże się, że zdradza on swoją żonę. Możesz wziąć od niego w łapę w zamian za milczenie, albo też udać się do stojącej przy głównym placyku kobiety i donieść na niego. Tak czy tak, pierwsza sztuka złota będzie Twoja.

Drugą możesz zdobyć od stróża, który odczuwa zew natury i potrzebuje szybkiego zastępstwa przy pilnowaniu beczek. Gdy się zgodzisz mu pomóc, możesz grzecznie wypełnić obowiązek, bądź też ulec namowom dzieciaka i zniszczyć cały towar.

W mieście spotkasz dziewczynkę, która błagalnym głosem poprosi o znalezienie jej misia. Jest on w posiadaniu dzieciaka we wschodniej części mapy, który ma drobny problem z napastującym go łobuzem. Możesz stanąć po stronie byczka (przywalić małemu, zabrać misia, oddać byczkowi, zainkasować), bądź też malucha (przywalić byczkowi, zabrać misia i oddać dziewczynce).

Gdy uzbierasz już dość pieniędzy, kup cukierki od handlarza stojącego na środkowym placu i skieruj swe kroki do bawiącej się na polu siostry. Gdy dasz jej cukierki, po kilku chwilach rozpęta się piekło.

Wioska Oakvale została napadnięta przez bandytów. Dojdź do swojego zmarłego ojca, zaznaczonego na mapie zieloną kropką. Po raz pierwszy spotkasz członka Gildii Bohaterów, Maze'a, który zabierze Cię w bezpieczne miejsce.

Melee Combat Test

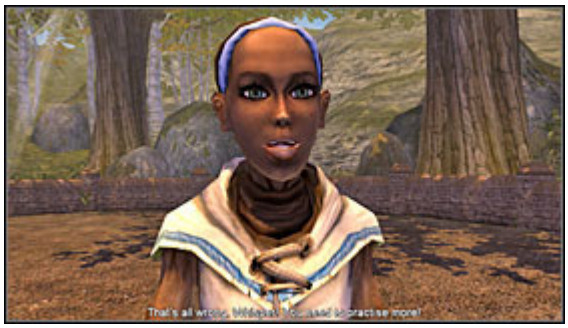
Zostaniesz zaprowadzony do samej Gildii, gdzie w trybie ekspresowym zostaniesz poddany treningowi. Na początek nauczysz się walki melee pod okiem Guild Mastera.

Zanim dobiegniesz do zaznaczonego na mapie nauczyciela, możesz zahaczyć o dwóch kłócących się uczniów. Podejmij wyzwanie jednego z nich i przebiegnij do Demon Door (fioletowa kropka na samym dole mapy) i z powrotem.

Aby rozpocząć trening, zagadaj do Guild Mastera. Gdy zadasz kukle treningowej 7 ciosów, dostaniesz drewnianą pałkę i będziesz musiał powtórzyć operację. Po wszystkim GM każe Ci udać się do Guild Woods i pokonać kilka nieszkodliwych raczej żuczków. Jak już z tym skończysz, zagadaj ponownie do Mistrza i zgódź się rozpocząć trening na dobre.

Guild Training

Udaj się na trening melee w to samo miejsce, co poprzednio. Tym razem ćwiczyć będziesz razem z Whisper – najpierw zadawanie, a później blokowanie ciosów. Następnie stoczycie mały sparring pod okiem jej brata Thundera. Po fakcie poczekaj, aż do miejsca treningu podbiegnie typ w czarnym kapturze. Zgłoś się do niego na jeszcze jeden sparring ze swoją czarnoskórą koleżanką – jeśli wygrasz (musisz dostać ocenę A+, wbrew pozorom nie jest to trudne), dostaniesz Katanę.



Podobne treningi powtórzysz jeszcze w łucznictwie oraz używaniu magii (w obu przypadkach możesz podjąć się dodatkowego wyzwania od gościa w kapturze). Guild Master zaproponuje Ci sfinalizowanie treningu, ale najpierw lepiej będzie wykonać jeszcze dwa małe zadania. Tuż obok jednego z mostów stoi gość, który zleci Ci wystrzelanie kilku ptaków z okolicy za pomocą łuku, a w Guild Woods spotkasz Whisper, która naprowadzi Cię na trzech bandziorów, których możecie wspólnymi siłami się pozbyć. Gdy skończysz już wszystko, ponownie zagadaj do GM i zgódź się na podejście do końcowego egzaminu. Polega on na zaatakowaniu Maze'a, który czeka na Ciebie w Guild Woods, za pomocą każdej z trzech poznanych technik. Mało ambitne, no ale cóż zrobić. Po wykonaniu tej misji zostanie Ci przyznany oficjalny status bohatera oraz zacznie się zasadnicza część gry.

Wasp Menace

Nagroda: 200 Renown, 500 Gold.

Po przejściu szkolenia w zakresie levelowania oraz podejmowania misji, podejdź do stołu Guild Mastera i wybierz misję Wasp Menace (pozostałe są tylko 'na wabia', nie można ich wykonać). Wyjdź na zewnątrz Gildii.

Mimo, że od razu zaczepi Cię spanikowany wieśniak i zacznie wołać o pomoc, możesz pozwolić sobie na przystanek na skrzyżowaniu dróg, w miejscu gdzie kłócą się żebrać oraz (tak jakby skądś znany) nicpoń. Możesz stanąć po dowolnie wybranej stronie, bekając na żebraka, bądź puszczając bąka na jego oponenta. Sorry za wyrażenia, ale taka już jest ta gra, no.

Gdy dotrzesz do Picnic Area, będziesz musiał stoczyć dość łatwą walkę z gromadą przerośniętych os. Wbrew pozorom najłatwiej walczy się z nimi machając mieczem. Po chwili zjawi się królowa – ją trzeba już będzie ustrzelić z łuku. Pamiętaj, by mocno naciągać strzały, będą zajmować podłej owadzicy więcej energii. Po kilku udanych ciosach potwór padnie, a Ty pierwszy raz zbierzesz owację na stojąco.

Maze's Information

Udaj się do Bowerstone South, by porozmawiać ze stojącym pod karczmą Maze'em. Po krótkiej rozmowie zostawi Cię on samego. Skorzystaj z okazji, by rozejrzeć się po mieście. Możesz rozpocząć tu kilka subquestów, które potowarzyszą Ci przez dłuższy czas.

Protect/Attack Orchard Farm

Nagroda: 400 Renown, 1000 Gold.

Gdy wrócisz do Gildii, będziesz mógł wybrać po której stronie chcesz wykonywać następnego questa – napadających na farmę bandziorów, bądź też broniących ich strażników. W obu przypadkach po drugiej stronie barykady napotkamy Whisper.

Obrona farmy polega na pokonaniu nadchodzących w kilku falach rzezimieszków, w gruncie rzeczy jest to banalne. W przypadku przeprowadzania napadu, musimy eskortować bandytów do środka jednego z budynków (do charakterystycznych, małych skrzynek) oraz z powrotem do wyjścia z obszaru – i tak trzykrotnie.

Niezależnie od tego po której stronie jesteśmy, przyjdzie nam stoczyć kolejny pojedynek z Whisper. Jest to mały kurs flourishowania, czyli zadawania specjalnego, silniejszego ciosu przełamującego blok. Gdy ją pokonasz, pomyślnie ukończysz misję.

Trader Escort

Nagroda: 500 Renown, 2000 Gold.

Nadszedł czas na dłuższą podróż na południe. Twoim zadaniem jest odeskortować dwóch kupców do Barrow Fields poprzez Darkwood.

Niemal na samym początku drogi spotkasz trzeciego kupca chętnego na wynajęcie ochrony. Odmówienie mu skutkuje kilkoma negatywnymi punktami moralności, natomiast jeśli się zgodzimy, będziemy musieli.. pokonać rzeczonego jegomościa, gdy na samym końcu drogi przemieni się w Balverine'a.

Darkwood, Darkwood Marshes, Darkwood Lake, Darkwood Camp (możesz tu uzupełnić zapasy), Ancient Cullis Gate, Darkwood Weir – przez wszystkie te obszary będziesz musiał przeprowadzić swoich podopiecznych. Gdy spotkasz na swej drodze charakterystyczne purchawki, zestrzel je z łuku. Balverine'y to przeciwnicy poważniejsi od Hobbesów, ale nie powinieneś mieć z nimi większych problemów.

Na końcu drogi spotkasz mini-bossa, Trolla ziemnego. Pokonanie go nie sprawi Ci raczej większych trudności. Bardzo przydatne w walkach z trollami są uniki (blok + kierunek), dzięki którym unikniemy miotanych przez nie kamieni.

Gdy pokonasz Trolla, znajdziesz się już w Barrow Fields, a misja zostanie zakończona sukcesem.

UWAGA: Warto w tym momencie wrócić się do rejonów Darkwood, by pozbierać wszystkie poukrywane skarby (klucze, skrzynie, Demon Door), które pominęliśmy z uwagi na bezpieczeństwo kupców.

Maze's New Information

Gdy dotrzesz do Oakvale, dostaniesz małego bólu głowy na widok znanej z samego początku gry dziewczynki. Stojący przed karczmą Maze ma dla Ciebie kolejne wskazówki. Każe Ci udać się do Blind Seeress w obozie Twinblade'a, która może być w posiadaniu inofmacji o Twojej siostrze.

Find the Bandit Seeress

Nagroda: 1000 Renown, 4500 Gold.

Na plaży w zachodniej części Oakvale znajdziesz jaskinię, która dojdziesz do traktu prowadzącego do obozu bandytów. Musisz przeczmychnąć niezauważenie pomiędzy trzema strażnikami. Bawienie się opcją Sneak (domyślnie Caps Lock) jest tu trochę bez sensu, o wiele łatwiej jest ich wymanewrować po prostu biegnąc. Skuteczna jest też metoda umyślnego wywołania alarmu, zabicia trzech obecnych strażników, po czym przyczajenia się za skałą po lewej stronie od bramy.

Na następnym obszarze znajdziemy całą masę przeciwników, których chcąc nie chcąc trzeba będzie pokonać. Co rusz znajdywać będziemy skrzynie, w których znajdować się będą kolejne elementy Bandit Outfit. Musimy go skompletować, by przejść kontrolę na początku następnej mapki.

Gdy będziesz już w samym Twinblade's Camp, będziesz musiał zdobyć przepustkę do wewnętrznego kręgu obozu. Możesz wygrać ją w grze Spot the Addition bądź też kupić od zaznaczonego na mapce zieloną kropką bandziora. W Twinblade's Elites napotkamy kolejną bramę, którą trzeba będzie jakoś pokonać. Możemy wynająć w tym celu trzech odzianych na czarno jegomości z południowej części mapy, by wywołali nieco zamieszania (strażnicy znikną). Inną możliwością jest zabicie pilnującego niewolnice bandyty w południowo-wschodnim rogu mapy oraz wypuszczenie owych niewiast. Skutek będzie identyczny, a Ty będziesz mógł przejść dalej.

Po krótkiej cut-scence staniesz przed samym Twinblade'em. Kluczem do jego pokonania są uniki wykonywane przez naciśnięcie bloku + klawisza kierunkowego. Tego wielkiego bydlaka zranić możemy tylko wtedy, gdy atakując nas wbije on swoje miecze w ziemię i będzie próbował je wyrwać – turlamy się wtedy za niego i zadajemy kilka cięć. Po paru powtórzeniach będzie po nim.

Okaże się, że poszukiwana przez Ciebie Jasnowidzka to Twoja siostra we własnej osobie. Obdarzy Cię ona jakąś tajemniczą, rodzinną mocą, po czym odejdzie. Tobie pozostanie wybór – wykończyć proszącego o litość Twinblade'a, bądź też pozostawić go żywego i po prostu odejść.

Maze's Request / Find the Archaeologist

Nagroda: 1200 Gold.

Odwiedź Maze'a w jego komnacie w Heores' Guild. Poprosi Cię on o "przysługę", znalezienie zaginionego człowieka zwanego Archaeologist (Archeolog). Znajduje się on gdzieś w Witchwood, gdzie dostaniesz się za pomocą teleportu.

Gdy już będziesz na tej zalesionej wyspie, idź w stronę wyznaczoną przez złoty punkt na mini-mapie. Po drodze spotkasz nowy rodzaj przeciwnika, trolla kamiennego. Najłatwiej jest pokonać go techniką doskok-atak-odskok. Gdy dojdziesz do Witchwood Stones, zobaczysz Demon Door, które otwierają się tylko dla osób znających ich prawdziwe imię. Powie Ci je mężczyzna nieopodal Temple of Avo w zamian za rubin. Możesz też pójść na łatwiznę – poprawne imię to H-I-T-S. „Wpisz" je, uderzając mieczem odpowiednie głazy w północnej części Witchwood Stones. Drzwi staną otworem.

UWAGA: Jeśli ułożysz literki w kolejności S-H-I-T, za karę zaatakują Cię dwa Balverine'y ;-)

W środku w jaskini znajdziesz Archeologa, który będzie niepocieszony faktem, że udało Ci się go odnaleźć. Okazuje się, że ukrywał się on przed ścigającymi go złymi siłami. Gdy sobie pójdzie, Ty rozejrzyj się po jaskini. Znajdziesz tu sporo fajnych przedmiotów.

White Balverine

Nagroda: 800 Renown, 6200 Gold.

Penetrując teren Witchwood, natrafisz na zamkniętą przed wszystkimi wioskę Knothole Glade. Teleportuj się do Gildii i weź stosowny Quest Card, po czym wróć na miejsce. Musisz odeprzeć atak Balverine'ów. Po zabiciu 3-4 „balwołaków" strażnicy otworzą drzwi i będziesz mógł wejść do środka. Wtedy jednak zaatakuje White Balverine.

Tej białej bestii nie możesz na razie zranić. Gdy zadasz jej 10 celnych ciosów, ucieknie sobie. Burmistrz powie Ci, że w Knothole żył kiedyś łowca zdolny pokonać takiego potwora, a wdowa po nim do dziś mieszka w domu na południowo-wschodnim krańcu miasta i może mieć jakąś wskazówkę na temat monstrum. Gdy tam dojdziesz, Balverine zaatakuje ponownie. Odeprzyj go, a wdowa wyjaśni całą sytuację (biały wilkołak to jej zmutowany mąż) oraz da Ci Silver Augumentation, które po włożeniu do dowolnego oręża stworzy broń zdolną zniszczyć potwora. Spreparuj sobie więc niezłe ostrze i ruszaj do Witchwood Lake na ostatnią konfrontację.

White Balverine kilkukrotnie będzie w czasie walki przyzywać posiłki w postaci 'zwykłych' Balverine'ów, staraj się jednak skupić swe ciosy tylko na nim. Nie wytrzyma długo, a Ty będziesz mógł wrócić do Knothole jako zwycięzca i bohater.

The Arena

Nagroda: 2000 Renown, ilość złota zależy od liczby rund nie przerwanych wyjściem do szatni.

Twoje dotychczasowe zwycięstwa zaowocowały udzieleniem Ci nominacji do udziału w słynnych zawodach na Arenie. Tam więc skieruj swe kroki, po odebraniu Quest Carda z Gildii.

Strażnik wpuści Cię do środka, gdy do niego zagadasz. Przedstawi Ci pokrótce historię tego miejsca. Znajdziesz się w pomieszczeniu przygotowawczym, gdzie przejdziesz krótki kurs. Walka składa się z dziewięciu rund o rosnącej stawce, przy czym po każdej rundzie możesz zejść z powrotem na zaplecze i zregenerować zapasy – w takim wypadku jednak stawki pieniężne znów rosnąć będą od poziomu 100 sztuk złota.

Zaopatrz się w sporą ilość potionów oraz ewentualnie wyższej jakości zbroję. Po krótkiej chwili zostaniesz przywołany do wyjścia na arenę.

W każdej kolejnej rundzie zmierzysz się z czterema falami przeciwników. W pierwszej będą to osy, drugiej – Hobbesy, trzeciej – Balverine'y (od tego momentu walczysz ramię w ramię z Whisper), czwartej – Undeadzi, piątej – Bandyci. W szóstej i siódmej rundzie musisz pokonać po 2 trolle, kolejno ziemne oraz kamienne.

Ósma runda to pojedynek z bossem, Scorpion Kingiem. Nie jest on trudny, o ile potrafisz sprawnie operować unikami. Jego wrażliwym punktem jest zielone światełko na głowie. Staraj się doń podejść, kiedy tylko będzie okazja i zadać kilka morderczych cięć.

Jak może się już domyśliłeś, na tym nie koniec. Ostatnim etapem walki na Arenie będzie konfrontacja z dotychczas współpracującą z Tobą Whisper. Ta zwinna panienka wyrobiła się od czasów Waszego ostatniego starcia, jednak i tak nie jest jakimś specjalnym wyzwaniem. Gdy zabierzesz jej większość energii, padnie ona na kolana i będzie chciała, byś przerwał walkę. Nie chciała, by było to starcie na śmierć i życie. Możesz po prostu odejść (z powrotem na zaplecze), bądź też wykończyć ją. Wybór należy do Ciebie.

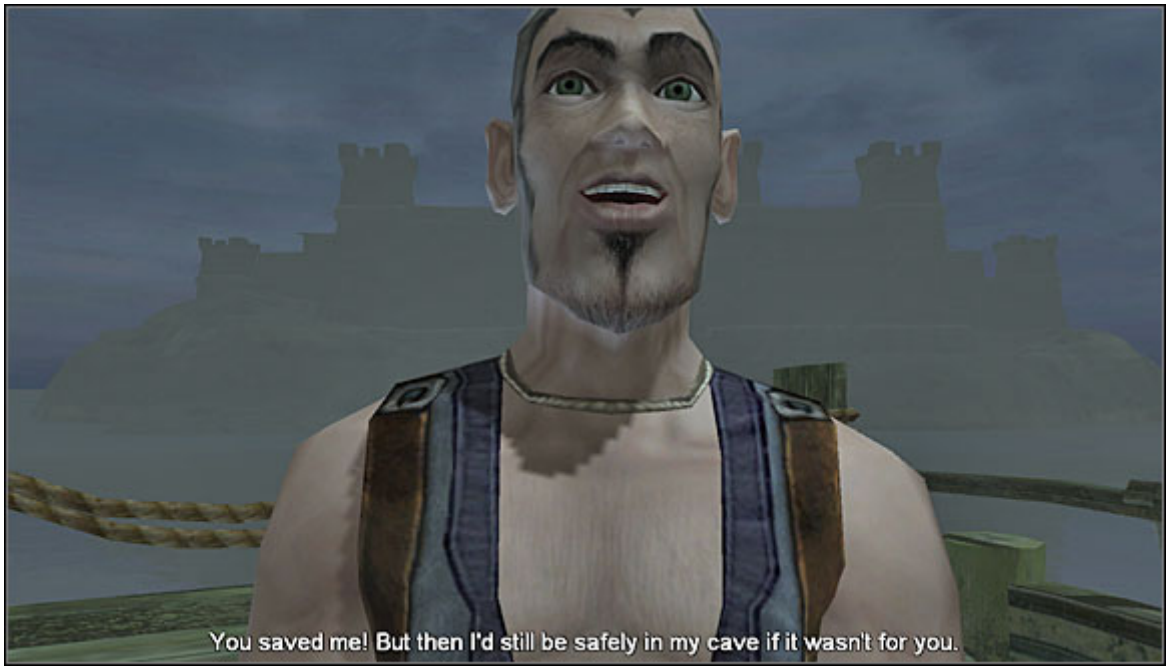
UWAGA: Jeśli wybierzesz pokojowe rozwiązanie, za jakiś czas spotkasz Whisper w Oakvale, gdzie oznajmi Ci ona, że odchodzi gdzieś hen, hen daleko. Wybranie drugiej opcji oczywiście nieodwołalnie kończy wątek naszej czarnoskórej konkurentki.

Finding Theresa Again / Rescue The Archaeologist

Nagroda: 500 Renown, 7000 Gold.

Theresa czeka na Ciebie w Grey House. Dzięki niej poznasz kilka kolejnych fragmentów układanki, prowadzących wyraźnie do legendarnego bohatera imieniem Jack of Blades (poznałeś go już). Musisz ponownie skontaktować się z Archeologiem. Teleportuj się do Gildii, by wziąć stosownego Quest Carda.

Misję rozpoczynasz na północ od Bowerstone North. Musisz przedrzeć się kolejno przez Bowerstone Jail, Windmill Hill, Gibet Woods oraz Prison Path, stawiając czoła nowemu rodzajowi przeciwników – Minionom. Na ostatnim etapie, Prison Path, masz ograniczenie czasowe. Nie opłaca się walczyć ze wszystkimi po kolei, lepiej na ślepo zbiegnąć na sam dół, do Archeologa, i tam odeprzeć atak Minionów. Gdy zabijesz ich wszystkich, Archeolog będzie wolny, a Ty poznasz tajemne przejście do Bargate Prison.



The Graveyard Path

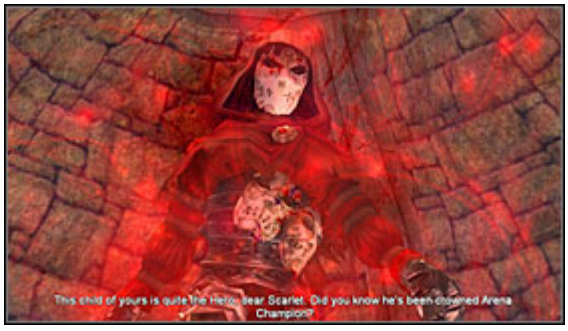
Nagroda: 200 Renown, 1500 Gold.

Sekretne przejście do odciętego od świata Bargate Prison wiedzie przez Lychfield Graveyard. Tam właśnie skieruj swe kroki i porozmawiaj z grabarzem. Weź z jego domu starożytny hełm. Jest to część ekwipunku rycerza imieniem Nostro – musisz skompletować cały zestaw, a następnie odnieść go do krypty na wschodnim krańcu cmentarza, by Demon Door stanęły przed Tobą otworem. By znaleźć wszystkie elementy, musisz przeszukać całe cmentarzysko: przekopać groby (te, przy których łopata pojawia się jako domyślny przedmiot pod F1-F3), pootwierać krypty i znaleźć punkt do wędkowania, gdzie ukryta jest tarcza.

Nostro z wdzięczności otworzy przed Tobą starożytne przejście. Przez następny obszar przebić musisz się walcząc z hordami nieumarłych (dobre miejsce do pompowania doświadczenia na sposób omówiony na początku poradnika). W końcu dojdziesz do Circle of the Dead. Wejdź w zielone światło na samym środku. Pojawią się nieumarli, materializujący się dopiero po znalezieniu się w obrębie kręgu. Musisz zabić ich odpowiednią ilość. Najwygodniej dokonać tego stając mniej więcej na środku i odpalając jakieś zaklęcie o dużym obszarze rażenia. Następną rundą będą trzy „duże" szkielety, podobnież nie stanowiące większego wyzwania. Gdy pokonasz wszystkich, otworzy się przejście do samego już więzienia.

Rescue Scarlet Robe

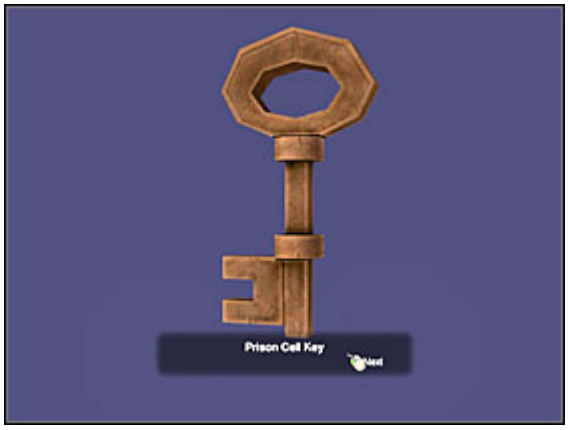
Czas wkroczyć w paszczę lwa i odbić Twoją matkę, legendarną Scarlet Robe. Przejść musisz przez całkiem sporo poziomów lochów, podążając w stronę wyznaczoną przez złoty punkt na mapie. Najpierw walczyć będziesz z undeadami, później ze strażnikami więziennymi. Droga jest cały czas prosta a po drodze nie ma żadnych trudności. W końcu dojdziesz do celi swojej matki, otwórz ją za pomocą pobliskiej dźwigni i uciekajcie tą samą drogą. Po drodze ujawni się główny mąciciel – Jack of Blades – tym razem nie próbujący nawet udawać dobrego wujka. Ockniesz się w celi, pozbawiony całego ekwipunku oraz zdolności magicznych.



Prison Escape

Więzień z sąsiedniej celi naświetli Ci z grubsza sytuację. Za chwilę odbędzie się coroczny wyścig więźniów. Ten, kto wygra, dostanie 'audiencję' u naczelnika oraz jedną jedyną możliwość zakoszenia z jego biurka klucza do cel.

Wyścig, który rozpoczyna się po kilku chwilach, jest bardzo prosty. Wystarczy biec przed siebie, w kierunku wskazywanym przez kolejnych strażników. Gdy już wygrasz i znajdziesz się w biurze naczelnika, ten postanowi uraczyć Cię recytacją własnej poezji. Gdy się odwróci, włącz Sneak i zakradnij się do tablicy z ogłoszeniami. Przeczytaj kartkę, na której znajduje się kod. Teraz podejdź do biurka (czuwaj nad widocznym po prawej wskaźnikiem hałasu, gdy wzrośnie – odczekaj chwilę!) i otwórz książkę. Zonk – otwarłeś niewłaściwą. Taka już złośliwa jest ta gra.



Mija rok, rok spędzony w więziennej sali tortur. Ponownie następuje dzień wyścigu, a Ty musisz powtórzyć całą omówioną wyżej operację. Tym razem powinieneś trafić na właściwą książkę. Gdy zostaniesz odtransportowany do celi, będziesz mógł otworzyć drzwi. Współwięźniów możesz uwolnić lub nie, nie ma to specjalnego znaczenia. Wyjdź z bloku więziennego na główny plac i zakradnij się lub przebiegnij do drzwi na lewo. W środku znajdziesz kufer ze swoimi rzeczami oraz kompletny strój strażnika. Wróć z powrotem, pozabijaj wszystkich (satysfakcjonujące, prawda?) i wejdź drzwiami po prawej stronie, do komnaty swojej matki. Ponownie otwórz drzwi dźwignią i uciekajcie tak, jak poprzednio.

Na końcu drogi, w komnacie z dużym basenem, przez którą przechodziłeś wcześniej, czeka na Was boss – ośmiornicowaty stwór Kraken. W pierwszej fazie walki musisz pozbyć się jego macek. Gdy jedna z nich zrobi zamach, by Cię uderzyć, Ty odskocz i ciachnij ją, kiedy będzie leżeć. Gdy zrobisz to z wszystkimi czterema, pojawi się łeb. Atakuj go według własnego uznania, unikając zielonego lasera. Gdy zadasz mu obrażenia na mniej więcej połowę paska energii, cały proces będziemy musieli powtórzyć. Gdy potwór padnie martwy, nareszcie wyjdziecie z matką na wolność.

Gateway to Hook Coast

Nagroda: 500 Renown, 4200 Gold.

Udaj się do Ancient Cullis Gate w Darkwood. Portal aktywuje się, gdy nasycisz go odpowiednią ilością nieumarłych. Nic trudnego, walkę z kościotrupami masz już chyba w małym palcu? Po kilku chwilach będziesz więc mógł przejść do ogarniętej wieczną zimą Hook Coast.

W miasteczku jest trochę rzeczy do zrobienia – zaglądnij do działów z sekretami. Wykonując questa jednak wystarczy szybko podejść do oznaczonego złotą kropką na mapie punktu. Okaże się, że ktoś założył magiczną barierę na to przejście. Teleportuj się do Gildii i pędź do pokoju Maze'a. Twoja matka została porwana przez siły Jacka. Weź książkę ze stołu i biegiem do Guild Mastera. Ten da Ci wybór: możesz już teraz podjąć się wykonania ostatecznego questa (wszystkie srebrne misje zostaną porzucone i nie będzie można do nich wrócić), bądź jeszcze z nim poczekać.

Return to Hook Coast

Nagroda: 1500 Renown, 16000 Gold.

Po wzięciu Quest Carda teleportuj się z powrotem do Hook Coast. Miasto przeżywa ciężkie chwile, zaatakowały je Screamery. Mniejsza jednak o to, skieruj swe kroki do magicznej bariery. Guild Master odczyta zaklęcie i będziesz mógł przejść dalej. Spotkasz tam.. Maze'a! Mag zdradził Gildię i teraz robi dla Jacka. Theresa uwolni Cię od jego magicznych kajdanów i będziesz mógł stoczyć z nim walkę. Gdy założy on na siebie Physical Shield, nie atakuj go – czar sam zniknie z czasem. Skup się na unikach, a gdy tarcza zejdzie, dowal mu w dowolny sposób ile wlezie. Maze będzie kilkukrotnie teleportować się i przenosić walkę w inne miejsca. Gdy będzie na latarni, będziesz musiał wyważyć drzwi, by się do niego dostać. Gdy w końcu pokonasz upadłego bohatera, dojdzie on do wniosku że przez cały ten czas był w błędzie i być może naprawdę jesteś w stanie pokonać coraz to potężniejszego Jacka. Najwyższy czas przekonać się o tym osobiście.

Try to stop Jack of Blades

Nagroda: 800 Renown, 5000 Gold.

Misja ta to swoiste podążanie po sznurku i ściganie Jacka przez cały Albion, przy czym zawsze jesteśmy o jeden krok do tyłu i nie możemy mu w żaden sposób zagrozić. Nie jest nawet konieczne podejmowanie walki z jego sługusami, równie dobrze możemy po prostu biec na oślep za oznaczeniami na mini-mapce, a i tak wyjdzie na to samo. Jack aktywuje wszystkie Cullis Gate'y i teoretycznie stanie się nie do pokonania. Na samym końcu wylądujesz w ogarniętej płomieniami Gildii. Ranny Guild Master wskaże Ci drogę do podziemnej komnaty, w której rozegra się ostatni akt tego dramatu.

Battle Jack of Blades

Nagroda: 4000 Renown, 20000 Gold.

Na początku musisz pokonać niewielką grupę Minionów. Jack zdejmie wtedy swoją magiczną osłonę i wda się z Tobą w pojedynek na miecze/magię. Kluczem są tu, jakżeby inaczej, skuteczne uniki oraz dobre wykorzystanie czarów. Gdy zabierzesz przeciwnikowi pewną ilość energii, wyskoczy on na środek sali i walka wkroczy w ostateczną fazę. Jack przyzywa Miniony i rzuca jakieś tam czary, Ty musisz sobie z nim poradzić na dystans. Sposobów jest mnóstwo, począwszy od łuku, a na stanięciu bezpośrednio pod nim i Enflame'owaniu do znudzenia skończywszy. Generalnie walkę tę można wygrać nie spożywając ani jednego potiona.

Gdy Jack zostanie już pokonany, Ty staniesz przed ostatecznym wyborem. Dzierżąc w ręku Sword of Aeons, możesz rzucić go w magiczny wir, lub też zabić nim swoją siostrę i zyskać tym samym potęgę, o której marzył Jack. Jak zawsze w tej grze – wybór należy do Ciebie.

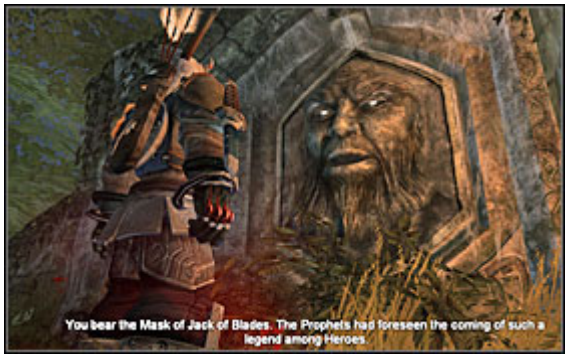
UWAGA: Uśmiercenie siostry zmieni Cię w maksymalnie złą postać praktycznie niezależnie od aktualnego charakteru.

W zasadzie na tym skończylibyśmy, gdyby był to poradnik do Fable na X-Boxa. My jednak zajmujemy się The Lost Chapters, w którym to czeka na nas jeszcze jedna niemałych rozmiarów przygoda.

The Prophets of the Fire Heart

Nagroda: 250 Renown, 5000 Gold.

Minął rok. Ty, jako chodząca legenda wśród bohaterów, spędziłeś go na małym uporządkowaniu swojego życia i powrocie do stosunkowej normalności. Pewnego razu, podczas wizyty w Oakvale, kontaktuje się z Tobą Guild Master i mówi, że nadeszły niepokojące wieści od rezydującego na dalekiej północy Scythe'a (widzieliśmy go już wcześniej, w trakcie rozmowy z Maze'em). Skieruj się więc do Lookout Point i sprawdź co jest grane.



Scythe twierdzi, że północy zagraża przebudzenie się potężnych istot znanych jako Summonerzy. Konieczne jest przysłanie pomocy, a jedyny sposób na dostanie się do tej odległej krainy wymaga użycia artefaktu zwanego Fire Heart. Znajdziesz go za Demon Door, które pojawiły się tuż obok. Nie zwlekaj więc.

W środku, w komnacie w której znajduje się Serce, rozwiązać będziesz musiał prostą łamigłówkę. Chodząc po płytach podłogowych, zmieniasz ich kolor: na niebieski (księżyc) bądź pomarańczowy (słońce). Jeśli zmienisz wszystkie płyty w danej rundzie na księżyce, jeden z obecnych w sali mędrców zginie, jeśli na słońca – zostanie uwolniony. Od Ciebie zależy, którą opcje wybierzesz, skala trudności jest porównywalna a wybór nie ma wpływu na dalszą część gry. Tak czy tak, Fire Heart będzie Twoje.

The Ship of the Drowned

Nagroda: 800 Renown, 5000 Gold.

Udaj się do latarni w Hook Coast i zainstaluj serce na dziwnym podeście na samym szczycie. Gdy zejdziesz na dół i porozmawiasz z Briar, Serce zaatakowane zostanie przez Summonerów. Musisz je przed nimi obronić w wyznaczonym czasie. Summonerzy to twardzi przeciwnicy, mają mnóstwo HP i są dość odporni na ciosy. Ciężko walczy się z nimi za pomocą samej broni białej, o wiele lepiej idzie z pomocą magii. Gdy pokonasz wszystkich, Serce wezwie na miejsce statek, który zabierze Cię na mroźną północ.

The Oracle of Snowspire / The Oracle's Knowledge

Nagroda: 4000 Renown.

Podążaj za złotym punktem na mapie aż do wioski Snowspire, gdzie spotkasz się ze Scythe'em. Powie Ci on, że jedyną możliwością poznania genezy problemu jest przebudzenie Wyroczni, a do tego z kolei potrzebna jest znajomość czterech gestów-zapytań. Odnajdziesz je w wymarłym mieście Necropolis, tam właśnie skieruj swe kroki.

Musisz przeszukać całą nekropolię w poszukiwaniu czterech tabliczek z jakimiś starożytnymi runami. Trzy z nich zakopane są w losowo wybranych grobach, czwarta natomiast jest na zachodnim krańcu mapki, za Snow Trollem (trudny przeciwnik, trzeba sprytnie unikać jego pocisków i ustawiać się tyłem do ścian, by nie odrzucił nas zbyt daleko od siebie). Dające się przekopać groby na tym obszarze zaznaczone są zielonym światłem. Gdy zbierzesz wszystkie 4 tabliczki (wskaźnik ilości tych właściwych jest po prawej stronie ekranu), wracaj do Snowspire. Wraz z Scythe'em urządzicie sobie małą pogawędkę z wyrocznią.

UWAGA: Od tego momentu wykonując jeden z gestów-zapytań na magicznym kręgu na wprost wyroczni możemy poznać nieco ciekawych faktów na temat historii Albionu.

Podobieństwo gestów oraz symboli związanych z wyrocznią do Y-M-C-A jest zapewne bardzo przypadkowe :-)

The Souls of Heroes

Nagroda: 100 Renown, 8000 Gold.

Aby otworzyć magiczną bramę, za którą czai się nowe wcielenie Jacka, musisz nasycić Archon Shrine duszami trójki bohaterów. Misję tę wykonać możemy na dwa skrajnie różne sposoby. Briar Rose zawsze podsuwa nam to dobre rozwiązanie, złą alternatywą jest zabicie dobrze znanych z gry NPC, w tym jej samej. Ale po kolei.

1) The Master of the Arena – świątynia życzy sobie poświęcenia duszy kogoś, kogo można opisać takim właśnie stwierdzeniem. Briar doradzi Ci pogadać z Thunderem, którego spotkasz pod Knothole Glade. Powie Ci on, żebyś odwiedził samą Arenę. Możesz go posłuchać, bądź też.. zabić. Tak, tym razem naprawdę możemy wykończyć butnego brata Whisper. Walka z nim przypomina pod wieloma względami tą z questa Lady Gray, ogólnie podstawą są uniki oraz magia.

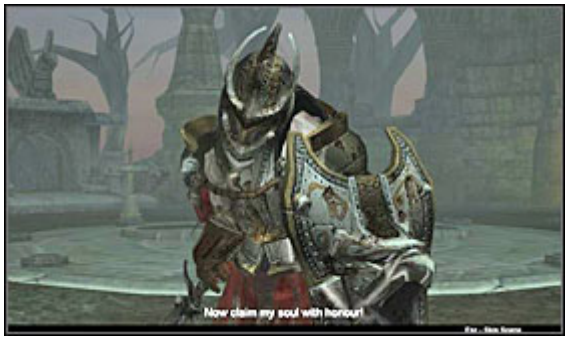
Jeśli chcesz konsekwentnie podążać ścieżką dobra, nie walcz z Thunderem, ale idąc za jego radą odwiedź Arenę. Jack of Blades zorganizuje Ci tam małą powtórkę z rozrywki, z udziałem Minionów i Summonerów. Gdy pokonasz wszystkie stwory, Twoją nagrodą będzie pierwsza z potrzebnych Ci dusz.

Niezależnie którą opcję wybrałeś, wróć do Archon's Shrine i pogadaj z Briar.

2) The Heroine – Briar twierdzi, że opisowi temu najlepiej odpowiada Twoja zmarła matka, pochowana na cmentarzu w Oakvale. Złe postacie powinny jednak zauważyć, że nie mniej heroiczną kobiecina jest.. sama Briar. Jeśli ją zaatakujesz, rozpocznie się kolejna walka.

Briar posługuje się głównie magią i nie jest zbyt wytrzymała na ciosy. Co jakiś czas tworzy kopie samej siebie i atakuje z ukrycia, jednak jak na Twój aktualny poziom sił jest to stanowczo zbyt mało. Nie powinieneś mieć żadnych problemów.

Jeśli Twój wybór padł na duszę Scarlet Robe, teleportuj się do Oakvale i skieruj się do Memorial Garden. Cmentarz opanowany jest przez Screamery, musisz pokonać ich odpowiednią ilość zanim zdobędziesz duszę. Na szczęście są to banalni przeciwnicy, których kładzie się jednym, góra dwoma ciosami.



3) The Oldest Soul – Pierwsze skojarzenie: Guild Master. Gdy teleportujemy się do Gildii okaże się, że dziadek zabarykadował się w Guild Woods, a pewien młody student powie Ci, że w inskrypcji może chodzić o duszę Nostro, strażnika cmentarzyska Lychfield. I ponownie wybór należy do Ciebie.

Walka z Guild Masterem to w istocie starcie z dużą ilością przyzywanych przezeń strażników, on sam nie udziela się zbytnio w akcji. Gdy pokonamy ich wszystkich, w tragikomicznej cut-scence zdobędziemy ostatnią już potrzebną nam duszę.

Aby zmierzyć się z Nostro, teleportuj się do Lychfield i podążaj w stronę Circle of the Dead. Nieumarły strażnik powie Ci, że generalnie bardzo chętnie odda duszę w dobrej sprawie, ale musisz honorowo pokonać go w walce. Aby osłabić początkowo niewrażliwego na ciosy rycerza jesteś zmuszony walczyć także z pomniejszymi nieumarłymi, z którymi wydaje się on być na swój sposób sprzężony. Magia jest mimo to całkiem skuteczna przeciwko niemu. Zdobycie duszy jest tylko kwestią czasu.

Wróć do Archon's Shrine i za radą Scythe'a przejdź przez otwarte już drzwi. Spodziewaj się najgorszego.

The Final Battle

Przed Tobą już tylko ostatnia konfrontacja z wcielonym złem, Jackiem. Tym razem przyjął on postać smoka. Jest to walka relatywnie trudna, jednak przy odrobinie wprawy i tak nie powinieneś mieć z nią większych problemów. Smok ma ogromną ilość HP i położenie go będzie na pewno czasochłonne, o ile sam nie zadajesz jakichś gigantycznych obrażeń (dobrze robi tu czas Berserk).

Smok zajmuje kilka różnych pozycji na Arenie. Mieczem ciąć go możemy tylko wtedy, gdy znajduje się na samym środku (tak, jak na początku). W pozostałych przypadkach zdani jesteśmy na łuk i magię, choć w praktyce możemy nawet nie mieć czasu skupiać się na atakowaniu go, unikanie jego magicznego ognia jest bowiem niekiedy problematyczne. Co jakiś czas przyzywa on Summonerów i Minionów, ci jednak nie są już dla nas większą trudnością. Najłatwiej jest pokonać smoka oszczędzając siły na to, aż zjawi się w środkowej części Areny, a wtedy pakować w niego wszystkim, co fabryka dała.

Gdy pokonamy smoka, i tym razem staniemy przed ostatecznym wyborem pomiędzy dobrem a złem. W ręce trzymać będziemy maskę Jacka, która w iście LOTR-owej manierze namawiać nas będzie do współpracy. Sam zdecyduj, czy ją odrzucać, czy też nie. I tak w obu przypadkach ukończyłeś grę.

UWAGA: Jeśli chcesz dalej penetrować świat Albionu (już bez jakichkolwiek questów), nie przewijaj napisów (trwają dobre 20 minut). Warto przynajmniej zobaczyć jak wygląda nasza postać jako nowe wcielenie Jacka.

Z a k o ń c z e n i a

Jeśli ubierzemy maskę... moc wielkiego bohatera z Oakvale połączona zostanie z tajemniczą istotą znaną jako Jack of Blades, tworząc tym samym reinkarnację owego potwora o niespotykanej dotąd mocy. Cały Albion będzie żył w strachu przed istotą, która powstała z symbiozy dwóch najpotężniejszych bytów tego świata.

Jeśli zniszczymy maskę... rzucając ją do gorącej magmy, ostatecznie zniszczymy nadnaturalnego ducha pochodzącego z innego świata Jacka. Albion po wsze czasy zapamięta ten dzień. Dzień, w którym po kilkuset latach został nareszcie wolny od Bohatera Bohaterów.

S r e b r n e q u e s t y

Misje te w grze określone są jako "optional quests". Podejmujemy się ich zabierając odpowiednie Quest Cardy z Map Roomu w Gildii. Zazwyczaj są one dobrze nagradzane pieniędzmi i prestiżem, więc opłaca się wykonywać je wszystkie. Nie ma ich tak znowu dużo.

Questy opisane niebieską barwą owocują przyznaniem w głównej mierze 'dobrych' punktów.

Questy opisane brązową barwą są nastawione na 'złe' punkty.

Questy opisane czarną barwą są albo neutralne w stosunku do charakteru bohatera, albo na tyle elastyczne, że istnieje kilka możliwości ich rozwiązania. Są one wyszczególnione w tekście.

Hobbe Killing Contest

Nagroda: 200 Renown, 900 Gold.

Po wykonaniu Attack/Protect Orchard Farm możesz jeszcze raz stanąć w szranki z Whisper, biorąc udział w zawodach w zabijaniu Hobbesów na czas. Musisz w wyznaczonym czasie pokonać więcej potworów niż ona.

Zwróć uwagę, że najmniej odporni na ciosy są mali magowie Hobbesów, a więc to na nich najszybciej nabijesz dużą ilość punktów. Miej też oko na to, z kim walczy Whisper i jeśli masz ku temu sposobność próbuj wykończyć nadwyrężonych już przez nią przeciwników. Bądź czujny i cały czas obserwuj którzy przeciwnicy są ranni, a którzy świeży.

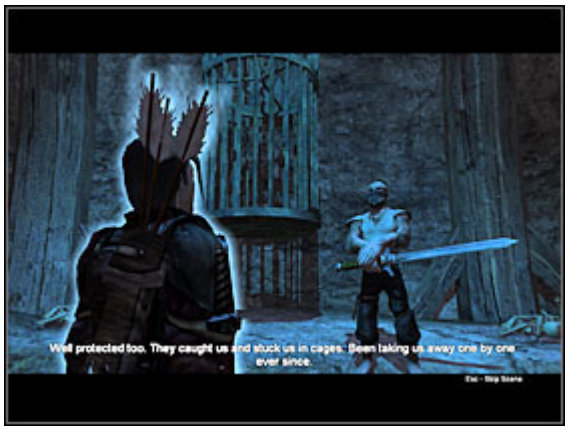
Orchard Farm Escort

W okolicy Lookout Point spotkasz handlarza, który poprosi Cię o eskortę do Orchard Farm. Proste, wystarczy użyć na nim polecenia Follow i odprowadzić na żądane miejsce. Gdy zobaczysz grupki bandytów stojące na waszej drodze, lepiej każ mu poczekać (stop), gdyż jeśli zostanie ranny Twoja nagroda zostanie umniejszona. Jeśli doprowadzić go do celu bez zadraśnięcia, oprócz pieniędzy dostaniesz klejnot.

Hobbe Cave

Nagroda: 400 Renown, 5500 Gold.

Po wzięciu tego questa z Gildii musisz udać się do Rose Cottage, by porozmawiać z mieszkającą tam babcią. Okaże się, że jej wnuk zaginął w Hobbe Cave i ktoś musi go odnaleźć. W drogę więc.



W jednej z bocznych komnat spotkasz uwięzionego bandytę, który zaproponuje Ci wspólną penetrację podziemi i podział łupów. Możesz się zgodzić lub nie, ale jeśli jesteś zły, przyda Ci się jego obecność.

W końcu znajdziesz się w dużej sali z kulą pośrodku. Niebieski 'duszek' powie Ci, że nie uwolni chłopca, dopóki nie dostanie innego człowieka w zamian. Możesz wybrać: albo wdać się z nim w walkę, albo ofiarować dopiero co poznanego najemnika (kiedy zamienią się miejscami wciąż możesz zabić ducha, więc i tak wyjdzie na to samo). Zabierz chłopca ze sobą i wróć z nim do staruszki – okaże się, że wcale nie była ona taka godna współczucia, jak mogło się wydawać.

Trader Rescue

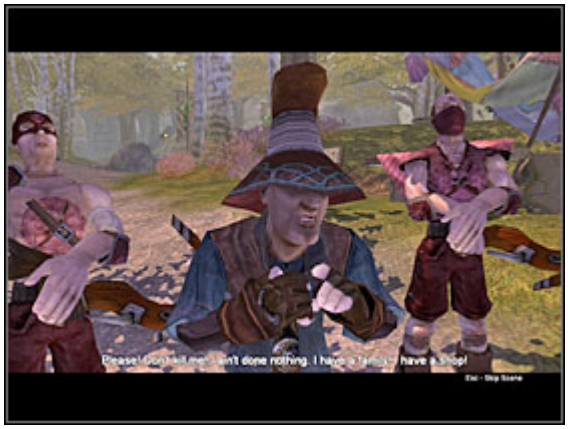
Nagroda: 400 Renown, 5000 Gold.

Prosty i dość szybki quest, w którym musimy wyprowadzić trzech kupców uwięzionych w Twinblade's Camp. Procedura jest następująca: zabijamy wszystkich, podchodzimy do kupca, każemy mu iść za nami, zabijamy wszystkich. I tak trzykrotnie. No problemo.

Trader Massacre

Nagroda: 400 Renown, 5000 gold.

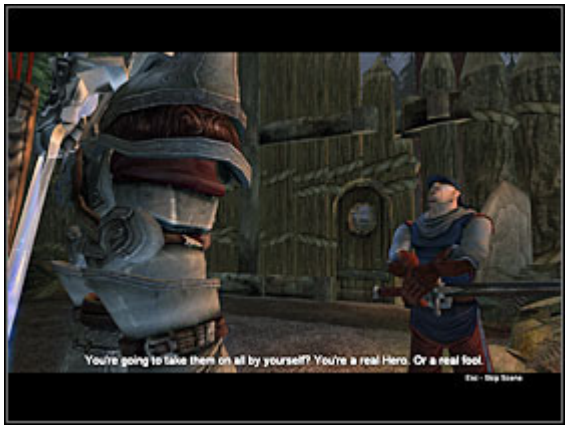
Kolejna prosta misja, tym razem po prostu wycinamy w pień strażników, kupców i cywili w Barrow Fields, a pomagają nam w tym bandyci. Pod koniec bandziory przyprowadzą nam jeszcze jednego handlarza do wykończenia – możemy to zrobić, bądź też po prostu odejść.



Break the Siege

Nagroda: 450 Renown, 5000 Gold.

Musisz pozbyć się bandytów, którzy zagrażają Gnothole Glade. Gdy się tam udasz, herszt złoczyńców da Ci list z żądaniem okupu. Szef Knothole oczywiście odmówi zapłaty i będziesz musiał wziąć sprawy w swoje ręce. Zagadaj do strażnika, a otworzy bramy miasta. W Twoją stronę ruszy kilku bandytów. Zabij ich tak, by żaden z nich nie przemknął się do środka osady (jeśli to zrobi, leć za nim, wykończ i wracaj do bram), po czym wybiegnij w sam środek obozowiska przeciwników i pozabijaj wszystkich, którzy tam są. Tym sposobem ukończysz misję w szybszy i o wiele łatwiejszy sposób, niż gdybyś próbował bronić Knothole nie opuszczając jego murów.



Lost Trader

Nagroda: 150 Renown, 2600 Gold, Treasure Clue.

Kaszka z mleczkiem. Po wzięciu questa udaj się do Abandoned Road (wschód od Oakvale). Znajdujący się tam kupiec poprosi Cię o odnalezienie i uratowanie jego brata. W praktyce oznacza to po prostu dwukrotne pokonanie tej planszy – najpierw na wschód, a potem (już z 'odbitym' bratem) z powrotem. W nagrodę dodatkowo dostaniesz Treasure Clue.

Execution Tree / Execution Tree Rescue

Nagroda: 200 Renown, 4500 Gold.

Dwa przeciwstawne questy, związane z egzekucją schwytanego przez strażników Bowerstone bandyty. Jest on eskortowany na Headman's Hill. Jako pomocnik strażników musisz odpierać kolejne ataki próbujących uwolnić więźnia zbójców, natomiast jako jeden z czarnych charakterów musisz przebić się przez zastępy stróżów prawa i uwolnić swojego kolegę po fachu przed upływem czasu. Typowo fightingowy quest, nie nadużywamy w nim mózgownicy.

Darkwood Disturbance

Nagroda: 100 Renown, 3500 Gold.

Musisz pomóc gadatliwej Briar Rose w zamknięciu portalu, przy którym Miniony wyraźnie coś kombinują. Znajduje się on w Darkwood Lake. Po spotkaniu z panią bohater będziecie musieli przebić się do magicznego ołtarzyka przez oddziały Minionów. Gdy już doń dotrzecie, Briar zajmie się odczytaniem stosownych inkantacji, a Ty musisz zapewnić jej ochronę. Minionów jest tu dość dużo, wygodnie jest posługiwać się magią (Enflame!). Gdy licznik widoczny z prawej strony dojdzie do końca, quest zostanie zakończony, a Briar wyrazi uznanie wobec Twoich umiejętności (o ile nie pozwoliłeś żeby została za bardzo ranna).

Bounty Hunt

Nagroda: 400 Renown, 5400 Gold, Treasure Clue.

Klasyczne odbijanie zakładników w rpg-owej otoczce. Gang bandytów podzielił się na dwie grupy – jedna jest w Fisher Creek, druga w Greatwood Lake. Musisz powycinać wszystkich złoczyńców tak, by więzionym przez nim mieszkańcom Bowerstone nic się nie stało. Najbezpieczniej jest tego questa wykonywać przy sporym Accuracy. Dobrze jest bowiem ustrzelić głowę z łuku bandytom sprawującym bezpośrednią pieczę nad zakładnikami – zwłaszcza w Greatwood Lake, jako że herszt 'złych' wyraźnie deklaruje coś w rodzaju „zbliż się, a panienka oberwie". Wyciągaj więc łuk i do dzieła. W nagrodę za ocalenie obydwu cywili dostaniesz Treasure Clue.

Bandit Spy Extraction

Nagroda: 400 Renown, 5800 Gold.

Po wzięciu tego questa z Gildii musisz udać się do Bowerstone North i zagadać do kobiety imieniem Tanya. Poda Ci ona szczegóły misji. Idź dalej na północ. Musisz dogonić konwój kupców oraz strażników, po czym wybić większość z nich – poza kupcem z długimi wąsami. Do niego zagadaj i odeskortuj z powrotem do Bowerstone North. Jedyny problem, jaki możesz mieć w tej misji, to health kupca, któremu niewiele trzeba do zaliczenia zgonu, a staje się częstym atakiem ze strony napastników. Jedyne, co można poradzić, to odpieranie większych ilości przeciwników jednocześnie za pomocą zaklęć oraz Heal Life w stosunku do kupca.

The Ransom Victim

Nagroda: 500 Renown, 3000 Gold.

Wodzowi Knothole Glade porwano najmłodszego syna. Da Ci on okup (7500) oraz wolną rękę – możesz kulturalnie zapłacić, bądź też zrobić zadymę i zachować pieniądze dla siebie. Sytuację skomplikuje starszy syn wodza, który sugeruje, byś przyprowadził malucha właśnie do niego, chce się on pozbyć konkurenta do roli następcy ojca.

Bandyci przetrzymują dzieciaka w jaskini, w której znalazłeś Archeologa (Witchwood Stones). W zasadzie bardziej opłaca się z nimi walczyć, jest ich tylko trzech, a siedem i pół „patyka" piechotą nie chodzi. Powrót do wioski obfitować będzie w starcia z wszelkiego rodzaju ustrojstwem, poczawszy od Balverine'ów i os, a na trollach i ognistych duszkach skończywszy.

Gdy dojdziesz do wioski, będziesz mógł odstawić dzieciaka do ojca (dom w południowo-wschodniej części, dobre rozwiązanie), bądź też do brata (w pobliżu Demon Door, złe rozwiązanie).

Brązowe questy

Misje te zlecane nam są przez ludzi spotykanych w całym Albionie i zazwyczaj dotyczą jakichś lokalnych, mało istotnych w skali całego świata sprawek. Innymi słowy są to klasyczne, rpg-owe subquesty. Za ich wykonanie nie otrzymujemy, tak jak w przypadku złotych i srebrnych, renown oraz złota od Gildii. Nagrodami są przedmioty uzyskiwane zazwyczaj bezpośrednio od zleceniodawców.

Fishing Lessons

Nagroda: Wędka.

Gdy wejdziesz na teren Fisher Creek (na Zachód od Greatwood), zobaczysz chatkę rybaka oblężoną przez osy. Pozbądź się ich, a wdzięczny gospodarz sprezentuje Ci wędkę i przeszkoli w jej używaniu. Przy okazji wyłów wszystkie gadżety pływające po okolicy.

Fishing Competition

Nagroda: Silver Key, upgrade'owana wędka oraz kapelusik rybaka.

Jakiś czas od pierwszej wizyty u rybaka wpadnij do niego ze złowionymi przy różnych okazjach rybami, by wziąć udział w zawodach wędkarskich. Aby wygrać potrzebujesz solidnej sztuki (największe wydają się być do złowienia z molo w Hook Coast). W nagrodę dostaniesz Fisher's Hat, Silver Key oraz ulepszoną wędkę.

The Sick Child

Nagroda: 200 Renown, 2000 gold.

Już w trakcie pierwszej wizyty w Bowerstone South napotkasz małą dziewczynkę, która poprosi Cię byś za nią poszedł. Zostaniesz zaprowadzony do jej matki, która opiekuje się wijącym się w konwulsjach synem. Wiedźma z Bowerstone Quay potrzebuje czterech niebieskich grzybów, by spreparować dla niego lekarstwo, a Tobie oczywiście przypadnie obowiązek zebrania ich.

1) W Lookout Point spotkasz dwóch nieco dziwnych handlarzy, którzy będą biadolić, że zgubili swojego grzyba. Jeden z nich wrzucił go do wody w pobliżu Demon Door w Heroes' Guild. Po prostu idź i go wyłów.

2) W Picnic Area zagadaj do jeszcze dziwniejszej kobiety. Poprosi cię ona, byś ją rozśmieszył. Najlepiej sprawdza się tutaj gest tańca. Po kilku powtórzeniach dostaniesz w nagrodę kolejnego grzyba.

3) W Guild Woods porozmawiaj ze stojącym tam mężczyzną. Poprosi Cię on o dostarczenie listu miłosnego do Oakvale. Możesz po prostu posłużyć za posłańca, bądź też powiedzieć kobiecie, że sam napisałeś te słowa. W obu wypadkach dostaniesz od niej list z odpowiedzią, którą będziesz musiał odnieść zleceniodawcy. W zamian dostaniesz grzybka.

4) Ostatniego grzybka kupisz od sprzedawcy w Barrowfields za bezcen (1500).

Wróć z tym wszystkim do wiedźmy, a okaże się.. że miała ona gotowe lekarstwo przez cały ten czas, a grzybków potrzebowała jedynie do.. testów? LOL :-)

Beardy Baldy

Nagroda: Dostęp do kilku nowych fryzur.

W Bowerstone Quay spotkasz siedzącego na ławce nad rzeką mężczyznę, który powie Ci, że przedstawi Cię swojej córce, jeśli tylko dostosujesz swój wygląd do jej gustu – kolejno chodzi o fryzurę, wąsy oraz brodę. Trzy szybki kursy do pobliskiej fryzjerki i.. okazuje się, że typek po prostu lubi, gdy bohaterowie robią z siebie idiotów, a żadnej córki nawet nie ma :-) Na pocieszenie dostaniesz fajny tatuaż.

Ta historia od początku była grubymi nićmi szyta.

Book Collection

Nagroda: Silver Key + losowy przedmiot.

W szkole w Bowerstone South napotkasz miejscowego nauczyciela, który cierpi z powodu cięć w budżecie edukacyjnym i będzie bardzo wdzięczny za jakiekolwiek datki w postaci książek. Jest to fajny dodatek, jako że poznajemy zawartość zbieranych tu i ówdzie tomików w postaci zabawnych cut-scenek. Ponad to gdy ufundujemy szkole odpowiednią ilość materiałów edukacyjnych, dostaniemy od uczniów jakiś prezent (losowa część garderoby). Po ufundowaniu 25 książek dostaniemy Silver Key.

Bandit Toll

Nagroda: Nieco złota i innych gadżetów z zapasów bandytów.

W Greatwood Gorge obozowisko rozbili bandyci i żądają 400 sztuk złota za przejście. Wybór jest oczywisty, możesz zapłacić bądź też wyciąć wszystkich w pień. Nie są zbyt mocni, więc druga opcja jest o wiele ciekawsza. Zwłaszcza, że w obozowisku znajdziesz nieco fajnych power-upów.

Darkwood Bordello

Nagroda: pieniądze z tytułu regularnej renty gruntowej za dom publiczny bądź „dobre” punkty za jego likwidację.

Quest ten nie występuje w dzienniku jako wpis, jednak warto poświęcić mu kilka chwil. Nie dość, że sam w sobie jest dość zabawny, to jeszcze owocuje okrągłymi sumkami pieniędzy. W Darkwood Lake znajdziesz przejście do obszaru zwanego Darkwood Bordello. Burdelmama przedstawi Ci cały przybytek oraz poinformuje, że właściciel mocno daje się wszystkim we znaki. Aby się go pozbyć, konieczne jest znalezienie aktu własności budynku. Dokonanie tego wymaga straszliwych poświęceń z naszej strony.

Twoim zadaniem będzie.. poderwanie właściciela. Gulp! W tym celu musisz zdobyc sukienkę (do kupienia m.in. w Bowerstone), perukę (jest na piętrze domu publicznego, by się nań dostać musisz wynająć jedną z dziewcząt) oraz ogolić brodę i wąsy. Gdy już doprowadzisz do małego tete-a-tete, właściciel przez sen wybełkota, że akt własności zakopany jest pod drzewem w pobliżu stawu (wschodnia część mapki). Pędź tam z łopatą i zakończ ten koszmar.

Gdy wypędzisz już właściciela, Madame poprosi Cię o przemianowanie domu publicznego na schronisko dla 'upadłych' kobiet. Możesz się zgodzić lub nie, kwestia charakteru jaki chcesz sobie wypracować w grze.

Treasure of the Ghost Pirate / Chicken Kicking Competition

Nagroda: Obsidian Axe, 2 srebrne klucze, czapka kurczaka, gest kurczaka.

W południowo-zachodniej części Oakvale spotkasz mężczyznę, który poprosi Cię o wypędzenie odstraszającego klientów jego przybytku ducha. Samego winowajcę znajdziesz na pobliskiej plaży. Poprosi Cię on o wykopanie skarbu znajdującego się na lewo od pomostu na zachodnim brzgu w Oakvale oraz oddanie go stojącej nieopodal żonie. Jeśli to zrobisz, da Ci on namiar na kolejny zakopany skarb – pod toporem posągu na miejscowym cmentarzu. Będzie to Obsidian Axe oraz srebrny klucz.

Wdzięczny właściciel planszy do Chicken Kicking zaproponuje Ci udział w zawodach. Do wygrania jest gest „kurczaka", srebrny klucz oraz dość awangardowe nakrycie głowy. Gra polega na (cóż za zaskoczenie) kopaniu kurczaków tak, by spadały na odpowiednie pola. Odrobina praktyki i zakosisz wszystkie nagrody.

Kto podskoczy bohaterowi z taką aparycją?

Collect the Hero Dolls

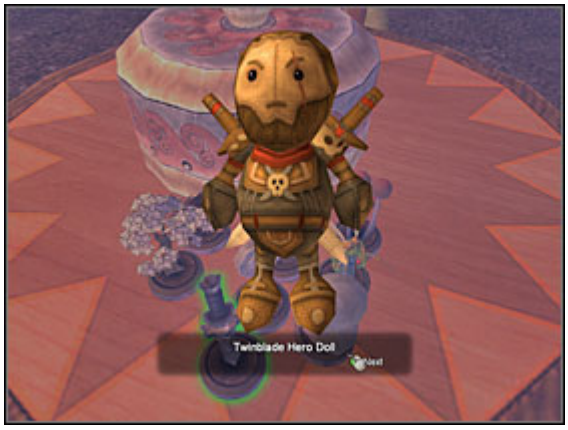
Nagroda: Jack of Blades w charakterze lalki.

Lalki przedstawiające podobizny głównych bohaterów gry napotkać można bądź wygrać w kilku różnych miejscach. Gdy posiadamy choć jedną, w Bowerstone South zaczepi nas dzieciak mówiący, że miejscowy nauczyciel ma jakąś super-hiper kolekcjonerski egzemplarz i powinniśmy się z nim zobaczyć, gdy zbierzemy sześć pozostałych laleczek. Większość z nich zdobędziemy w rozsianych po Albionie karczmach, uzyskując rekordowo dobre wyniki.

UWAGA: w „czasowych" grach wielką pomocą jest zaklęcie Slow Time.

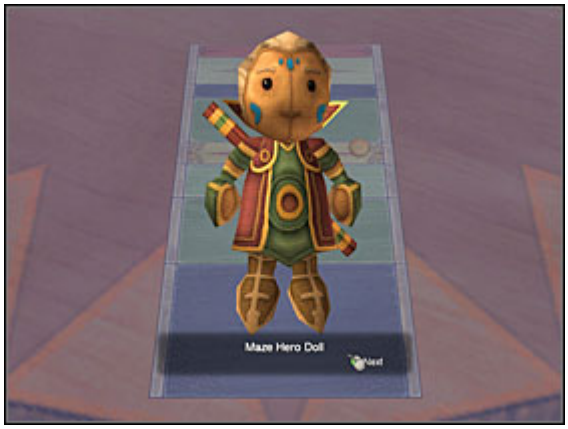
1) Briar Rose – wygraj łączenie kart w pary w knajpie w Bowerstone South w czasie krótszym niż 30 sekund.

2) Whisper – wygraj Coin Golf w karczmie w Oakvale oddając 11 uderzeń na 4 dołki (da się).

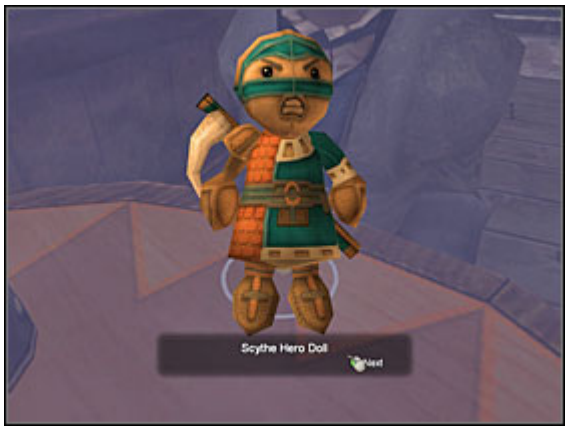


3) Twinblade – wygraj Spot The Addition w Twinblade's Camp w czasie poniżej 25 sekund.

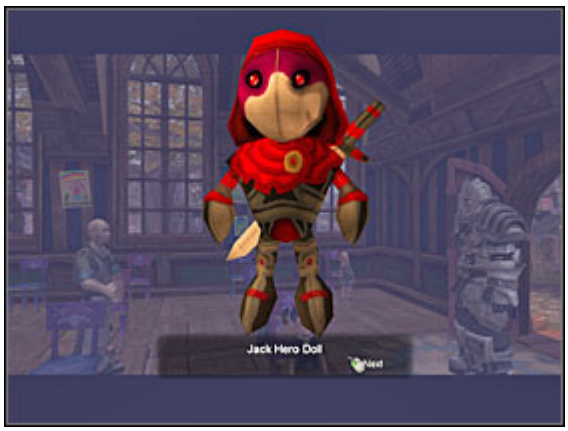
4) Scarlet Robe – Card Sorting w Knothole Glade (najlepiej jest użyć tutaj Slow Time, jako że wymagania czasowe są dość wyśrubowane).



5) Maze – do wygrania w Shove Ha'Penny w Hook Coast (wynik punktowy zbliżony do maksimum)



6) Scythe – Coin Golf w Snowspire (10 uderzeń).



Nagrodą za Twe trudy będzie.. figurka Jacka. Mam nadzieję, że nie liczyłeś na więcej.

Fight Club

Nagroda: Złoto z wygranych + trofeum.

W każdym z czterech następujących osad: Bowerstone (dokładnie Bowerstone Quay), Oakvale, Twinblade Elites oraz Knothole Glade znajdziesz wyrysowany na ziemi okrąg, w którym w nocy spotykają się rozebrani od pasa w górę mężczyźni, by toczyć brutalne pojedynki na pięści. Jest to nawiązanie-easter egg nawiązujący do kultowego w pewnych kręgach filmu Fight Club. Za pokonanie wszystkich zawodników na każdej z czterech aren (musisz je przechodzić w podanej wyżej kolejności) wygrywasz pewną sumę pieniędzy, a za ukończenie wszystkich czterech dodatkowe trofeum.

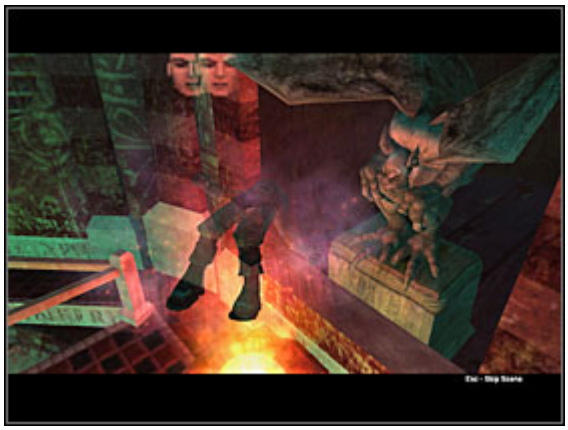
Chapel of Skorm

Nagroda: Skorm's Bow, tytuł Necromancera, młodość.

W Darkwood Camp znajdziesz drogę, która doprowadzi Cię do świątyni zła, The Chapel of Skorm. Możesz poświęcać tam przyprowadzanych ludzi, aby uzyskać nieco negatywnych punktów morality oraz nieco cennych nagród. Najważniejszą z nich jest Skorm's Bow, najlepszy łuk dostępny w grze. Aby go uzyskać, posłuż się następującą sztuczką.

Wynajmij dwóch dowolnych bodyguardów (znajdziesz takowego w każdym większym mieście) i wejdź z nimi do świątyni. Poczekaj, aż dojdzie 12 w nocy (wskaźnik nocy/dnia masz w prawym-górnym rogu ekranu) i szybko złóż obu w ofierze. Powinieneś dostać rzeczony łuk.

UWAGA: Skuteczność powyższej metody zależna jest od aktualnego charakteru naszego herosa oraz najwyraźniej pewnego czynnika losowego, więc tak naprawdę ciężko podać jeden, uniwersalny i zarazem pewny sposób na sukces. Trzeba próbować.

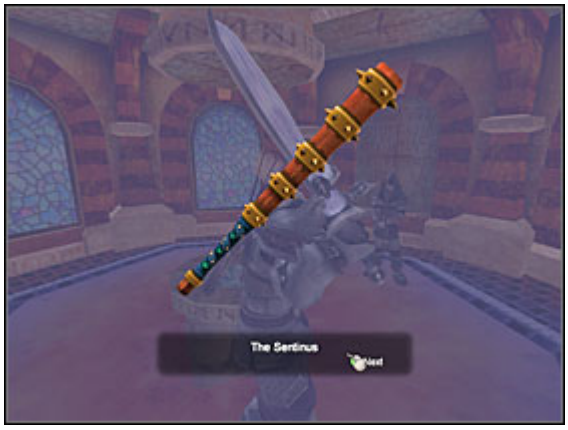


Poświęcenie kolejnej osoby przyniesie Ci dar młodości (postaci ubywa kilka lat, warto zachować na końcową część gry, kiedy to jesteśmy już na końcowym limicie, 65, i niezbyt podoba nam się wygląd takiego starucha), a jeszcze następnej – tytuł Nekromancera. Słodko, nie?

Temple of Light

Nagroda: Sentinus, tytuł Paladyna, młodość.

W Temple of Light możesz 'wygrać' jedną legendary weapon, Sentinusa, tytuł Paladyna oraz dar młodości (analogicznie jak w przypadku świątyni Skorma). Wystarczy złożyć odpowiednio wysoką ofiarę. Kwoty wymagane na poszczególne nagrody różnią się w zależności od charakteru bohatera, jednak sensowną granicą prawdopodobieństwa wygranej wydaje się być m.w. 50 tysięcy.



The Sword in the Stone

Nagroda: Legendarny miecz, The Harbinger.

Tuż obok Temple of Avo, na wzniesieniu, znajdziesz wbity w skałę miecz oraz grupę próbujących go wyjąć wieśniaków. Będziesz w stanie go wyjąć, jeśli masz odpowiednio wysokie statystyki związane z siłą. Istnieje kilka teorii dot. tego ile punktów każdej z trzech umiejętności powinniśmy posiadać, jednak jedynym pewnym sposobem na wyciągnięcie Harbingera jest maksymalizacja statystyk.

Archery Competition

Nagroda: Treasure Clue + kilka pomniejszych bonusów.

Po wykonaniu questu na Arenie tuż przed bramą Knothole Glade swój dobytek otworzy gość prowadzący zawody strzeleckie. Możesz wziąć w nich udział, jeśli chcesz wygrać kilka fajnych nagród (np. Treasure Clue). Jeśli jesteś wyjątkowo perfidny, ustrzel z łuku prowadzącego – nagrody i tak będą Twoje.

Ghost Granny Necklace

Nagroda: 200 Renown, 500 Gold.

Gdy w późniejszej części gry powrócisz na Orchard Farm, spotkasz tam ogarniętych problemami gospodarzy. Matka pana domu została zamordowana, a jej duch nie może spokojnie odejść w zaświaty. Ty zostaniesz poproszony o rozwiązanie problemu. Idź więc do ducha (jest za domem). Okaże się, że bandyta w Greatwood Lake zabił babcię i ukradł jej rodzinny medalion. Idź więc nad jezioro (wschód) i zabij jedynego stojącego tam złoczyńcę. Wróć do farmerów i oddaj ich własność

Murder With a Twist

Nagroda: 1000 lub 2500 sztuk złota.

Typowa misja oferująca odrębne rozwiązanie dla dobrych i złych postaci. Za jednym z domów w Oakvale spotkasz grupę trzech strażników, którzy zlecą Ci zabicie groźnego mordercy rezydującego w Twinblade's Tent. Udaj się tam. Bandyta zignoruje Twoją obecność i zacznie mówić dopiero wtedy, gdy namierzysz go stosownym klawiszem i wyciągniesz broń. Zaproponuje Ci wtedy dwukrotną stawkę za pozbycie się dotychczasowego zleceniodawcy, który okazuje się być jego bratem. Teraz możesz wybrać, zabić bandytę za 1000, albo strażnika za 2500 (jeśli początkowo odmówisz najemnikowi, podwyższy ewentualną zapłatę).

Assassin Attacks

Nagroda: Treasure Clue

Mniej więcej na etapie gry w którym pokonasz White Balverine'a w Knothole Glade, Guild Master powie Ci przez Guild Seal, że Twinblade wynajął fachowców, którzy mają uprzykrzyć Ci życie. Trochę ironiczne, że aby wykonać tego questa odszukać ich będziemy musieli własnoręcznie. Powinno być przecież odwrotnie.

Zamachowcy pojawiają się w momencie, gdy na jednej z poniższych map pojawimy się w jednym, konkretnym miejscu. Trzeba więc dobrze je przeszukiwać.

1) Knothole Glade (koło mostu);

2) Windmill Hill (na piętrze wiatraka);

3) Witchwood Cullis Gate (koło kamiennej kuli w zachodniej części);

4) Prison Path (na głównej dróżce);

5) Hook Coast (koło miejskiego dzwonu).

Nagrodą za zabicie ich wszystkich jest Treasure Clue, która potrzebna nam będzie do wykonania misji omówionej poniżej.

Hidden Booty Hunt

Nagroda: Specjalna broń, Frying Pan.

W trakcie gry znajdziesz 6 wskazówek, opisujących lokalizację skarbu.

1) Skrzynia w Orchard Farm, w zachodniej części;

2) Nagroda za wykonanie questa Bounty Hunt;

3) Nagroda za wykonanie questa Lost Trader;

4) Do wygrania w turnieju łuczniczym w Knothole Glade;

5) Skrzynia za wiatrakiem w Windmill Hill;

6) Nagroda za zabicie wszystkich bandytów w queście Assassin Attacks.

W tym miejscu należy użyć łopaty.

„Skarb" wykopać można nie posiadając wszystkich wskazówek, jednak jest on wtedy jeszcze bardziej bezwartościowy. Zaczarowana patelnia (sic!) znajduje się w Orchard Farm, w miejscu pokazanym powyżej (łopaty musimy użyć „ręcznie", nie pojawia się jako domyślny przedmiot pod F1-F3).

Mayor's Invitation / Investigating the Mayor

Nagroda: W przypadku Mayor's Invitation – dostęp do Demon Door #10, 15000 Gold oraz Bowerstone Manor (srebrny klucz + Katana Hiryu), w przypadku Investigating the Mayor – tylko dostęp do Bowerstone Manor.

Po udanym wystepie na Arenie zagadany zostaniesz przez lokalną piękność, Lady Gray, panią burmistrz Bowerstone. Zaprosi Cię ona na pogawędkę do Bowerstone North. Gdy się tam udasz, spotkasz osoby uruchamiające dwa przeciwstawne questy. Sama Lady narzuci Ci ubieganie się o jej rękę poprzez wykonanie kilku mniej lub bardziej skomplikowanych zadań. Zamknięty w areszcie szaleniec poprosi Cię za to, byś zbadał niepewną przeszłość pani burmistrz, dowodząc tym samym jego słuszności jego teorii spiskowej.

Aby zostać szczęśliwym małżonkiem Lady Gray, wykonać musimy cztery zadania:

1) Ofiarować Lady czarną różę (do kupienia w sklepie w Bowerstone North)

2) Posiadać przynajmniej jeden dom (dowolny).

3) Odnaleźć zaginiony naszyjnik. W tym przypadku zachodu będzie nieco więcej. Na początek pogadaj ze wszystkimi osobami w Bowerstone North, dostaniesz kilka wskazówek. Udaj się do Oakvale, a dokładniej do Memorial Garden. Spotkasz tam dwóch spiskujących typków, którzy przestają mówić ilekroć się do nich zbliżysz. Zakradnij się koło murku za ich plecami, a usłyszysz, że naszyjnik zakopali między dwoma łódkami na plaży Oakvale. Idź wykopać zgubę i wracaj z nią do Lady.

4) Ostatnią próbą będzie pojedynek z zawistnym Thunderem. Wyjdź z Bowerstone północnym wyjściem, bohater rzuci Ci wyzwanie i zapowie spotkanie na Headman's Hill. Udaj się tam, przebijając się przez gromady bandziorów. Thundera najłatwiej jest położyć za pomocą magii, przeciw której jest praktycznie bezbronny. Jego denerwujące zaklęcie elektryczne łatwo przerwać można z pomocą Enflame. Dorzucenie na to Slow Time'a powoduje, że czarnoskóry wojownik nie ma praktycznie żadnych szans. Walka składać się będzie z trzech faz. Po pierwszej zrzuceni zostaniecie do małego stawu (jest tam miejsce, w którym wyłowisz Silver Key), po drugiej stoczycie finał w jaskini.

Wróć do Bowerstone, korzystając z Demon Door, po czym zagadaj do Lady. Możesz zgodzić się na ślub, bądź odrzucić jej umizgi. Wybór należy do Ciebie, choć OPŁACA się zostać jej małżonkiem – otrzymujemy dzięki temu dostęp do Demon Door w Gray House, do Silver Chest w Bowerstone Manor oraz do prezentów samej Lady (czasami po wykonaniu questa i powrocie do niej postanawia nas ona obdarować, najlepszym podarkiem jest Solus Greatsword, miecz o największym damage'u w grze). Warto zaznaczyć, że nasz 'cukiereczek' jest wyjątkowo humorzastą sztuką i łatwo jest o totalne wkurzenie jej.

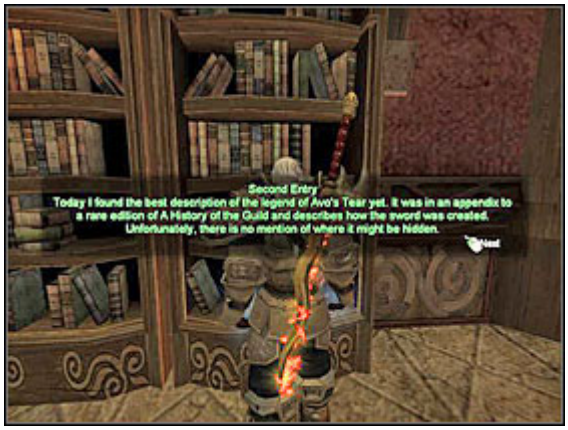
Quest 'Investigating the Mayor' także powiązany jest z postacią Lady, choć z nieco innej strony. Rozmawiałeś już z uwięzionym w Bowerstone North typkiem, teraz więc teleportuj się do Barrow Fields i zagadaj do mężczyzny w południowej części mapy. Powie Ci on, że gdy spotykał się ze zmarłą już siostrą Lady, zawsze dawał jej znać o swoim przybyciu trzykrotnie zapalając lampkę w pobliżu stajni. Idź więc do Gray House i zrób dokładnie to samo.

Gdy zaświecisz swoją latarenkę trzykrotnie, pojawi się duch, który otworzy wejście do piwnicy opuszczonego domu. W środku znajdziesz szkielet dziewczyny oraz list. Podnieś go. Pojawi się Lady. Jeśli jesteś jej mężem, sprawa zostanie ucięta z miejsca i nie będziesz miał możliwości ujawnienia komukolwiek jej przeszłości. Jeśli natomiast nie jesteś z nią związany, zaproponuje Ci ona małżeństwo. Odmów, a ostatecznie odejdzie z Bowerstone zanim zdążysz ujawnić prawdę. Gdy wrócisz do Bowerstone North, szef strażników zaproponuje Ci posadę burmistrza. Możesz się zgodzić lub nie, wiąże się to z dostępem do Bowerstone Manor (legendarna broń Katana Hiryu i srebrny klucz)

The Tear of Avo

Nagroda: Legendarny miecz, Tear of Avo.

Misja ta występuje tylko w przypadku gdy nie zabijemy Theresy po pierwszej walce z Jackiem i wrzucimy Sword of Aeons do magicznej czeluści. Jest to swoiste wyrównanie szans pomiędzy dobrymi a złymi postaciami, 'dobry' ekwiwalent miecza zdobytego przez Jacka. Znajdujemy go w Gildii.



Guild Master da nam wskazówkę, by sprawdzić w pokoju Maze'a, który próbował znaleźć owy magiczny oręż. Istotnie, po przeszukaniu regałów z książkami znajdziemy informację, że wystarczy (doh) podejść do pustego grobu na środku placu w Gildii i 'zagadać' do duchów trzymających nad nim pieczę. Tak też zrób. Bardzo fajny mieczyk będzie Twój.

Zakończenie

I tak oto nasza podróż przez Albion dobiega końca. Czy było warto? Jasne, *Fable* to bardzo lekka i przyjemna gra RPG. Taka, która z jednej strony wciąga relatywną złożonością świata, z drugiej nie przerażając przesadnym skomplikowaniem i złożonością. Skończenie jej na 100%, w czym pomocny jest powyższy skrypt, może być mobilizacją i bodźcem, pod którym gracze zaczną bardziej doceniać fakt 'wymęczenia' cRPG na wszystkie możliwe sposoby. Jest to wszak całkiem miłe uczucie. To co, za co bierzemy się teraz? A może tak jeszcze partyjkę *Fable*?

Pozdrowienia z wakacji śle Lesio.

NAJLEPSZE PORADNIKI DO GIER
GRY OnLine™
www.gry-online.pl